

プロ100人が教える

映え作画

魅力的なキャラ作り

著：いちあっぷ編集部

プロ100人の技でそのイラスト

「映え」させます。

年間2万点以上のイラストを制作する
MUGENUP所属のプロイラストレーター
×
最前線で活躍する
人気クリエイター

2大特典
イラストデータダウンロード
&
メイキング動画

映え作画

プロ100人が教える魅力的なキャラ作り

著者：いちあっぷ編集部

1UP BOOKS

はじめに

この度は本書をご購入いただき、誠にありがとうございます。

本書を制作した株式会社MUGENUPはゲームや出版、広告業界などの企業からご依頼いただき、月間2,000点以上のイラストや漫画、3D、映像などを制作しています。

社内には100名以上のアートディレクターやイラストレーターが在籍しています。

「いちあっぷ」はMUGENUPがプロの現場で得たノウハウを発信するため2014年に開設された、お絵かき上達サイトです。

現在は月間100万PV、45万人が訪れる規模になりました。

これまでに700以上のイラスト上達に役立つコンテンツをお届けしてきましたが、本書はお絵かき上達サイト「いちあっぷ」の内容をまとめたものではなく、書籍のコンセプトに合わせて新しく制作したものです。

今回はデジタルイラストにおける「映える作画」に焦点を当てて、キャラクターイラストを描くテクニックを紹介しています。

基本的なものからプロこだわりのテクニックまで、イラスト制作に関する様々なポイントを解説しているので、画力をステップアップさせたいあなたにオススメです。

SNSの発展により、イラストをはじめデジタルコンテンツは多くの人の目に触れ得る時代となりました。

あなたの手から多くの魅力的なイラスト＝映える作画が生み出されることを願っています。

いちあっぷ編集部

映えるイラストは目に止まる

Twitterやpixivなど SNSの発展により、多くの魅力あるイラストが無料で見られる時代となりました。目に触れるということは刺激になり、絵を描き始めるきっかけにもなります。さらに、手ごろな価格で購入できるデジタルイラスト制作ツールの普及、ペンタブレットの値下がり、iPadのようなタブレットの登場が後押しして、デジタルイラストを趣味にするハードルが下がりました。

近年はいちあっぷのようなお絵かき講座サイトだけでなく、プロの現場で活躍するイラストレーターがYoutubeで惜しげもなくイラスト上達テクニックを教えています。結果、多くの方々の画力がここ10年で著しく成長したのではないでしょうか。

ただ、そうして描かれたイラストだけど何かが足りない、そういった悩みはありませんか。その不足を埋めたとき、あなたの絵は「映える」イラストとなります。映えるイラストは、多くの人の目に止まります。そこで企画したのが本書です。本書を手に取ったあなたのイラストがより魅力的なものになり、多くの人の目に止まるものとするべく、映える作画のテクニックを解説します。

映える作画を描くために必要な2つのポイント

映える作画を描くためには、どんな要素が必要でしょうか。本書では、作者自身による「作画へのこだわり」と「分かりやすさ」の２つを重点に置いています。

特に映える作画の土台となるのは「作画へのこだわり」です。こだわりを持って描いた女性キャラクターは可愛らしい絵になったけれど、男性キャラクターはなかなか納得のいく出来にならない、そんな経験はありませんか。こだわりを持って描かれたものは、見る側にもそのこだわりが伝わってくるものです。逆に、こだわりが弱いものに対しては、そのキャラクターを描く経験や思索が足りなくなりがちです。

さらに、フェチズムも作画へのこだわりを支える重要な要素です。胸やお尻、脇、鎖骨、手、脚、あなたはどこにフェチズムを感じますか。フェチズムは、その部位をもっと魅力的に描こうという作画へのこだわりにつながっていきます。「ここがフェチ」というこだわりが、あなたの強い武器になり、あなたの絵の個性となります。

あなたのこだわるものが見えてきたら、次は「分かりやすさ」を重視しましょう。あなたがこだわり抜いて描いたイラストのどこがこだわりなのか、それを分かりやすく表現するのです。顔にこだわりがあれば、顔が目立つように構図やライティングを工夫する。お尻フェチであればお尻が目立つような構図やポージングを選ぶなど、見る側にあなたのこだわりやフェチをアピールしていきましょう。

本書では、プロのイラストレーターが「作画へのこだわり」と「分かりやすさ」について解説しています。本書をきっかけに、あなたなりの「映えるイラスト」を見つけていただければ嬉しいです。

PART1 映えのテクニックを身につけよう！

キャラ作画

構図・ポージング

ライティング

PART2 人気クリエイターに聞いた！こだわり作画テクニック















本書の使い方

PART1では映える作画を目指すために必要な基本的テクニックを紹介しています。

PART2では人気イラストレーター7名に、イラストメイキングを通してこだわりの作画テクニックをご紹介いただいています。



PART1

この項目で扱うテクニックについてMUGENUP所属のプロが質問に答えます。

「映える作画」と「映えない作画」を比較し、映える作画のコツを解説します。

いちあっぷPOINT

作画の映えが更に「いちあっぷ」するポイントを解説します。



PART2

冒頭の作品の制作過程を通して、作画テクニックを紹介いただきます。

こだわりPOINT

各イラストレーターに作画のこだわりを解説いただいています。

QRコードから掲載作品のメイキング動画を視聴できます。

ダウンロードデータについて

PART2で解説している作品のメイキングデータ(psd)を、下記アドレスから入手できます。

https://drive.google.com/drive/folders/1ORGadO5keqbuOIPHLuIOvdGwJ3w20toz?usp=sharing

※作品ファイルは、本書購入者の参照用としてのみご利用になれます。ほかの用途での使用、配布を一切禁じます。

※作品ファイルを実行した結果について、著者、出版社は一切の責任を負いかねます。

PART1

映えのテクニックを
身につけよう！

キャラ作画

このクリエイターが教えます！


長柄雑巾


ちよまる


U-min


ただよい

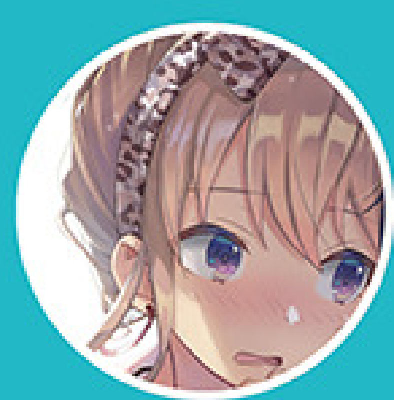

脚次郎


UNI


原っぱ

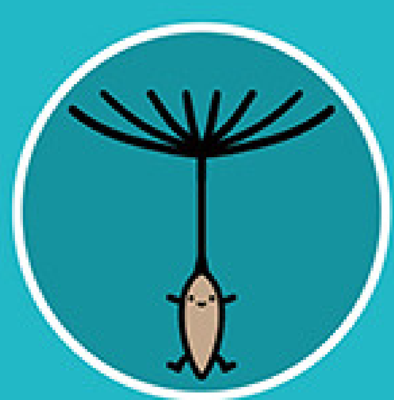

猫家あねご

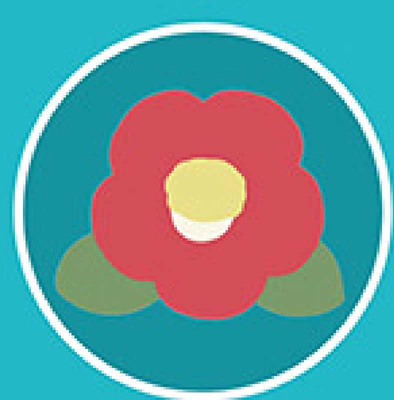

くコ:彡


カワバタロウ

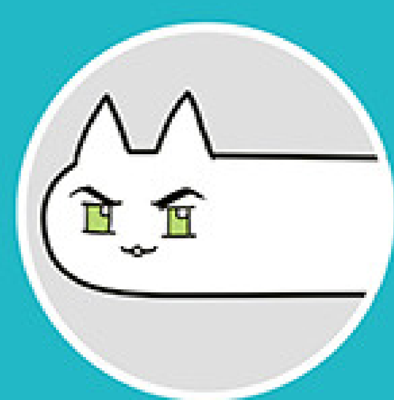

おくじら

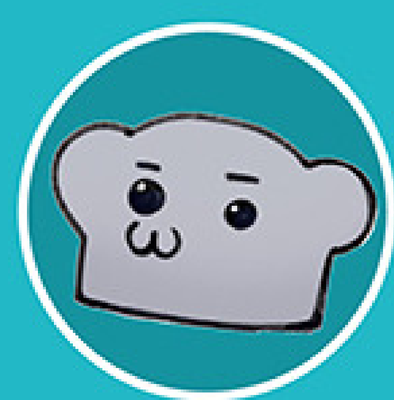

カバネノラ


Toome


椿


リヲ


はざま


さわわ

01 説得力の出る顔は面を意識!

Q. 立体感がある表現が苦手です。
どうすれば説得力のある描写ができますか？

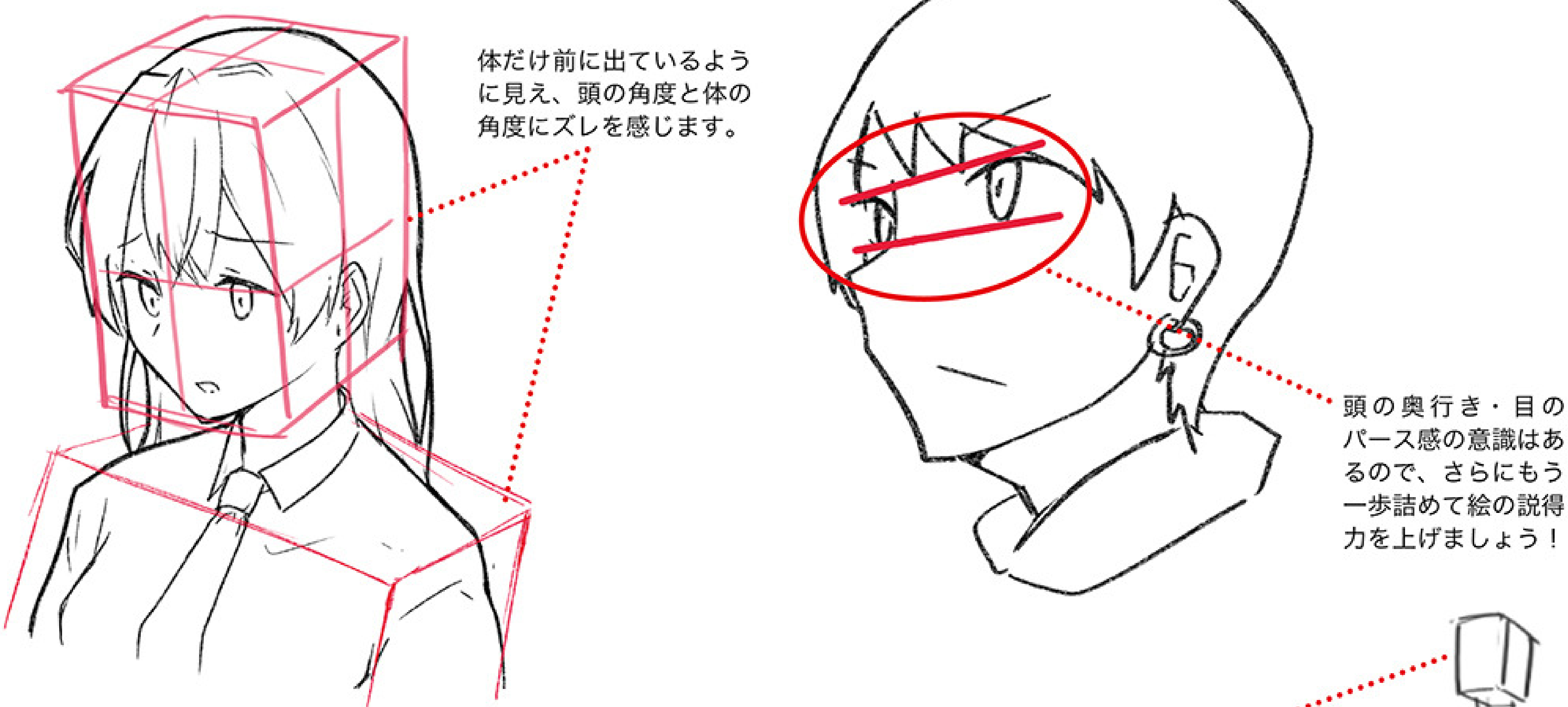
A. 人体を単純な構造で考えると立体が把握しやすくなり、説得力のある描写につながります。

長柄雑巾
業界歴：5年

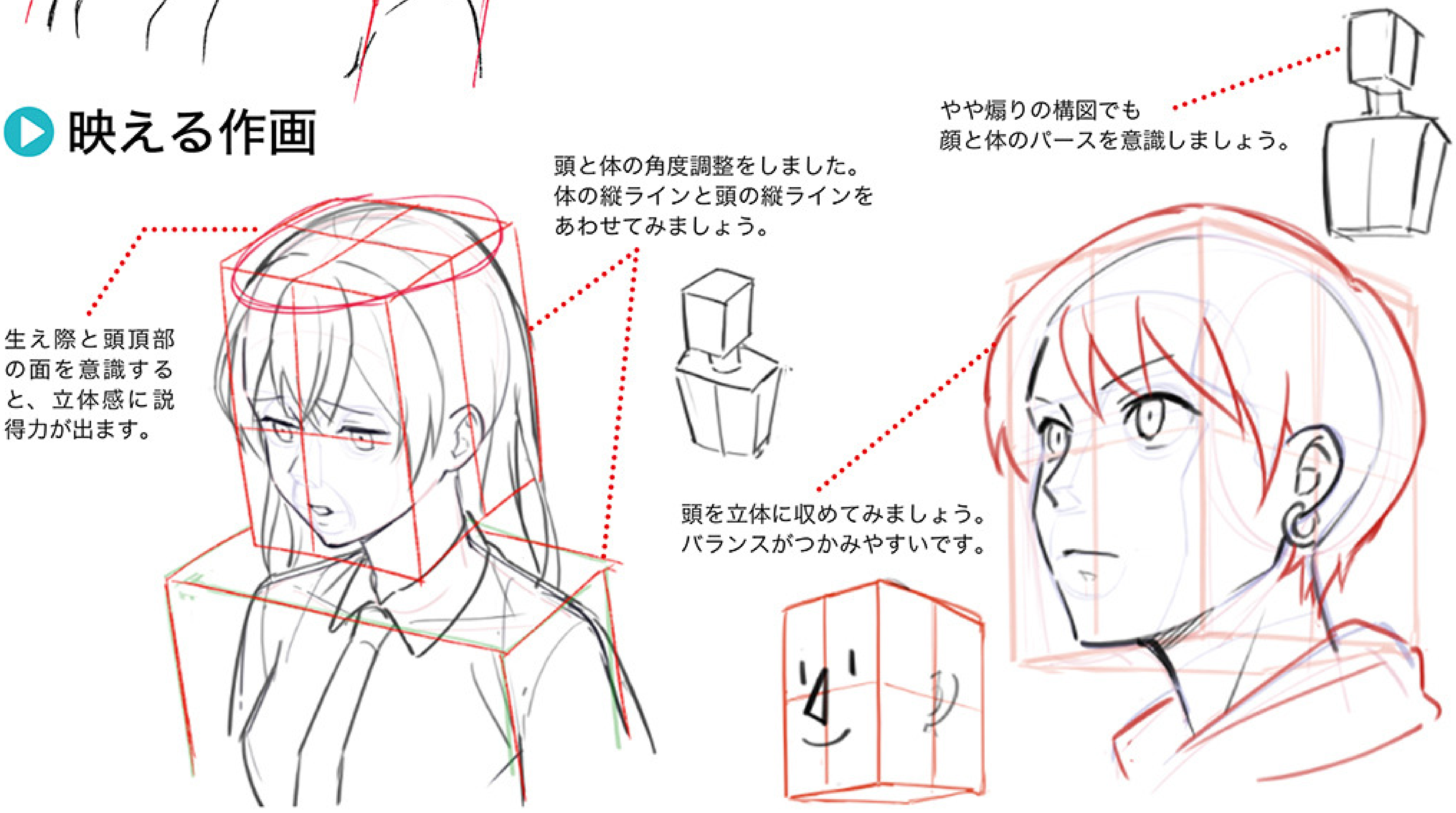
添削してみよう!

全体的によく描けています。さらによくするために立方体で頭部を単純化して違和感のある部分を探してみましょう。

映えない作画

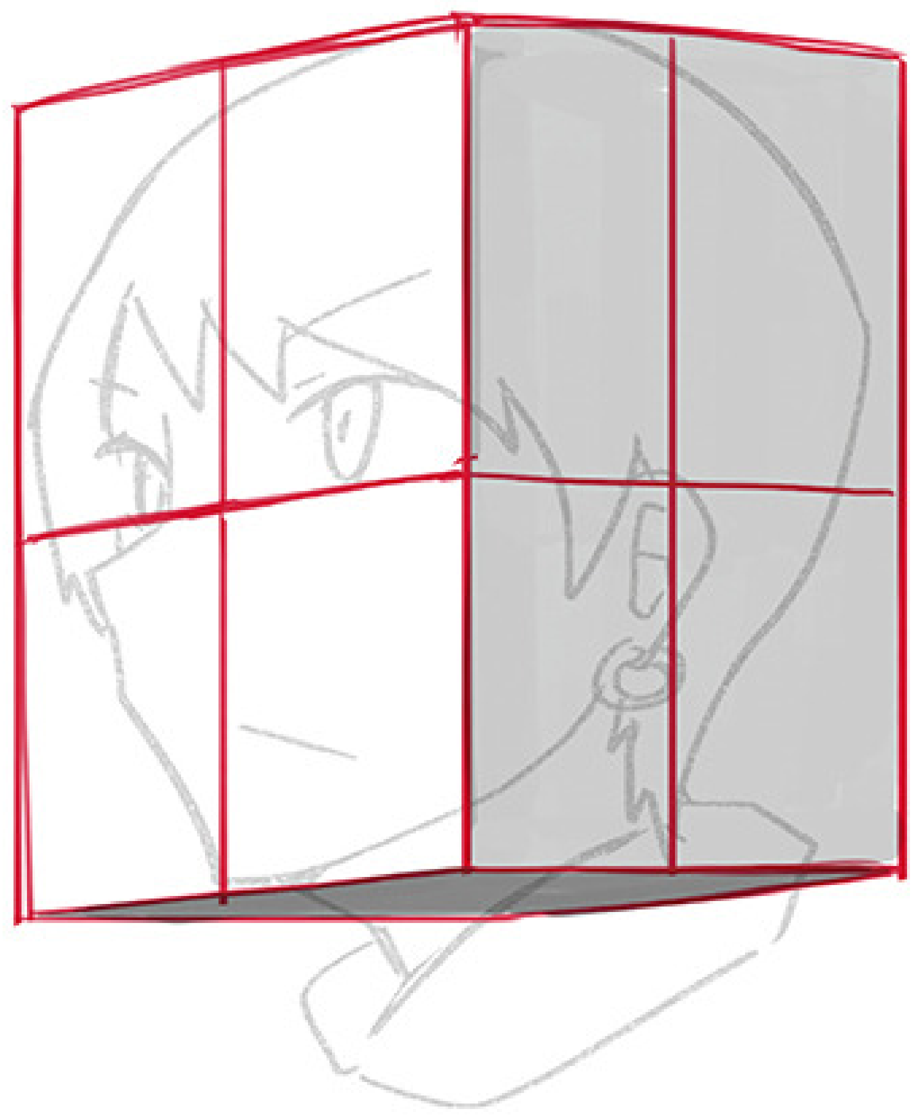


映える作画

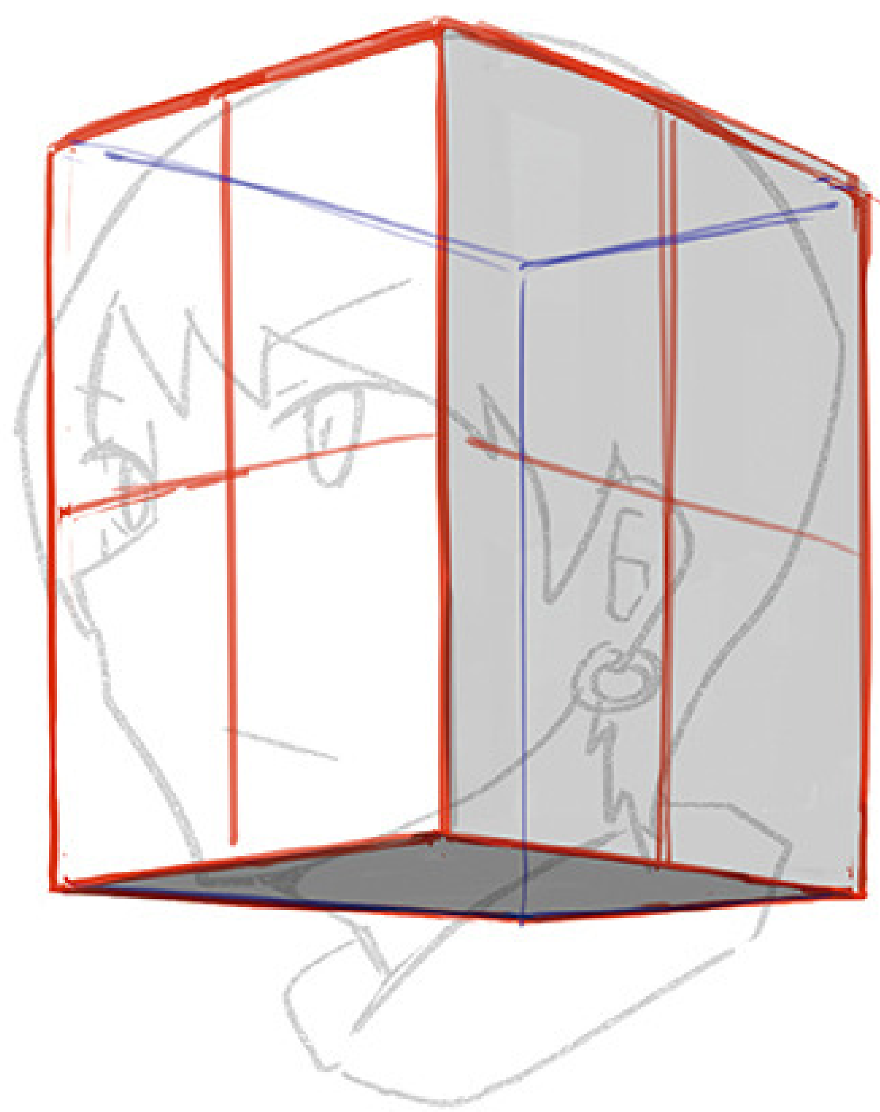


立体的に描くコツは面を意識すること

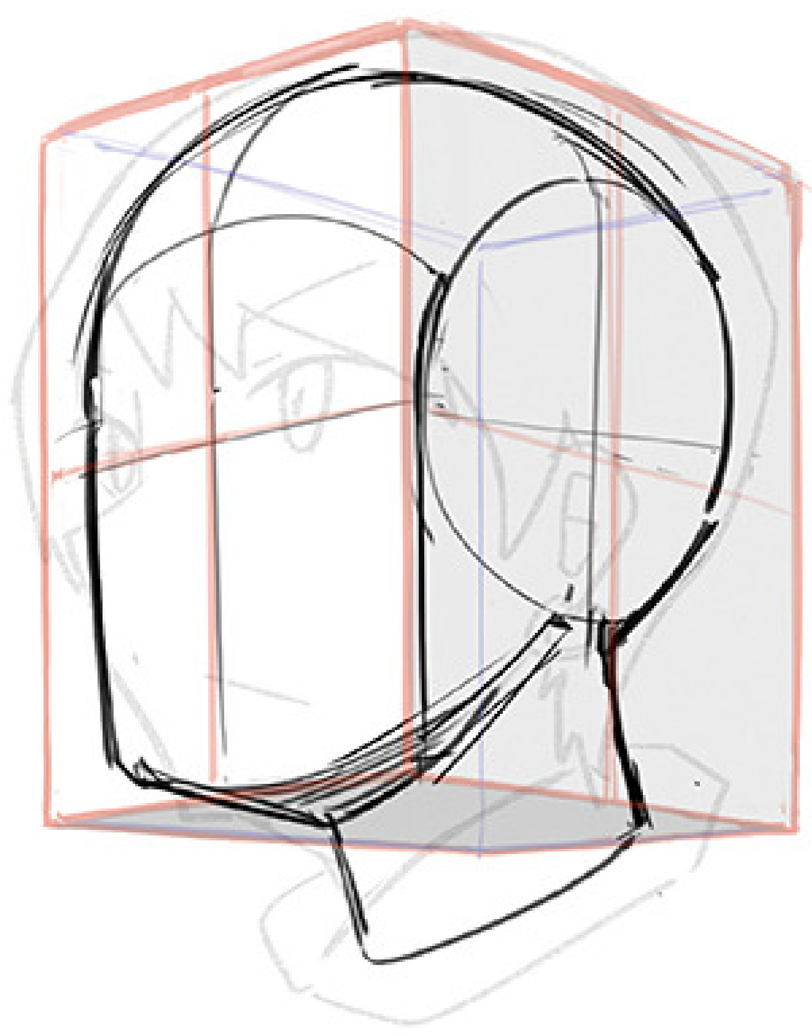
描きたいアングルに合わせ、まずは立方体で面とパースを意識しましょう。そこから段階的にアタリを取ることで顔のバランスが崩れにくく説得力のある描写になります。



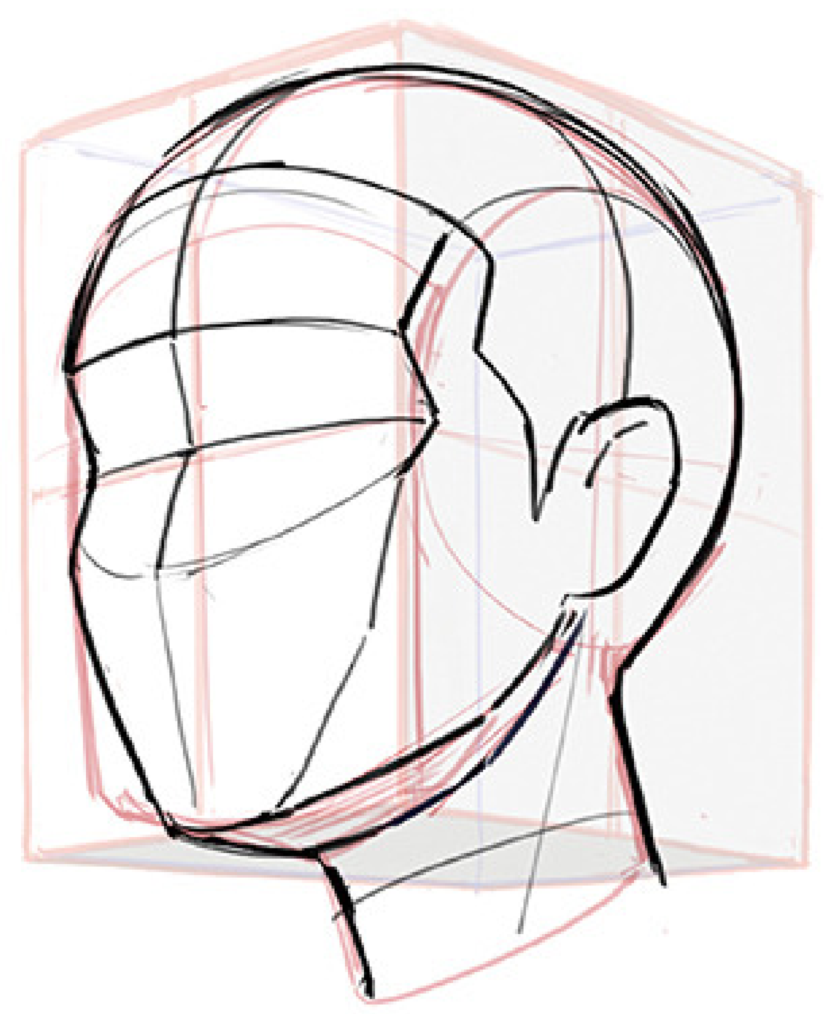
❶顔の「面」を意識するために立方体に入れてみましょう。現状だとサイドの横ラインがやや平行気味です。また、アオリ気味の絵ですが下の面があまり見えていません。



❷描きたいアオリの角度を考えて、立方体のかたちを修正します。



❸立方体に合わせて単純化させた顔を入れます。



❹単純化した頭部のアタリに対して目のくぼみや生え際、耳の位置などを意識すると立体的になります。



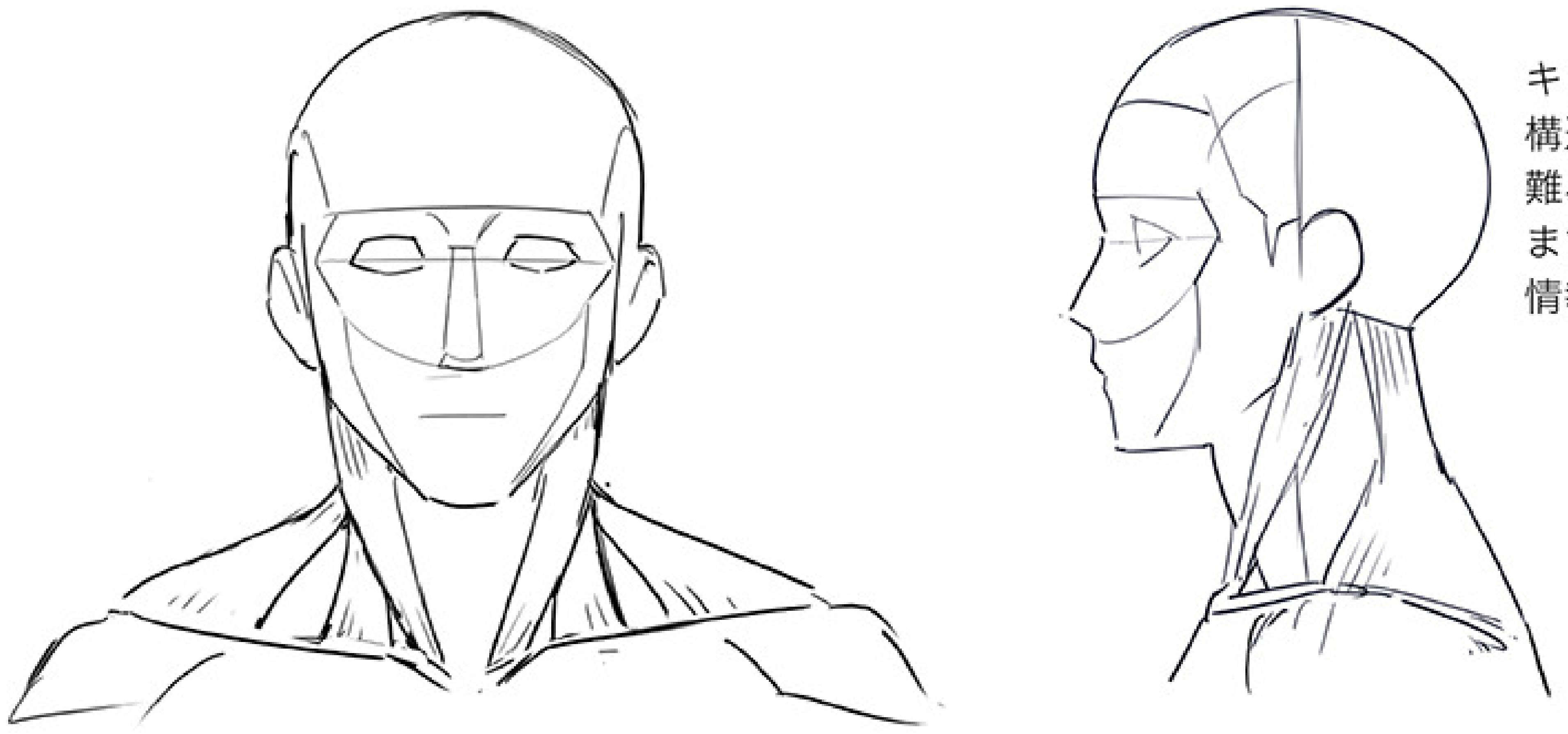
❺目や口、鼻などを描きやすいようにアタリを決めます。



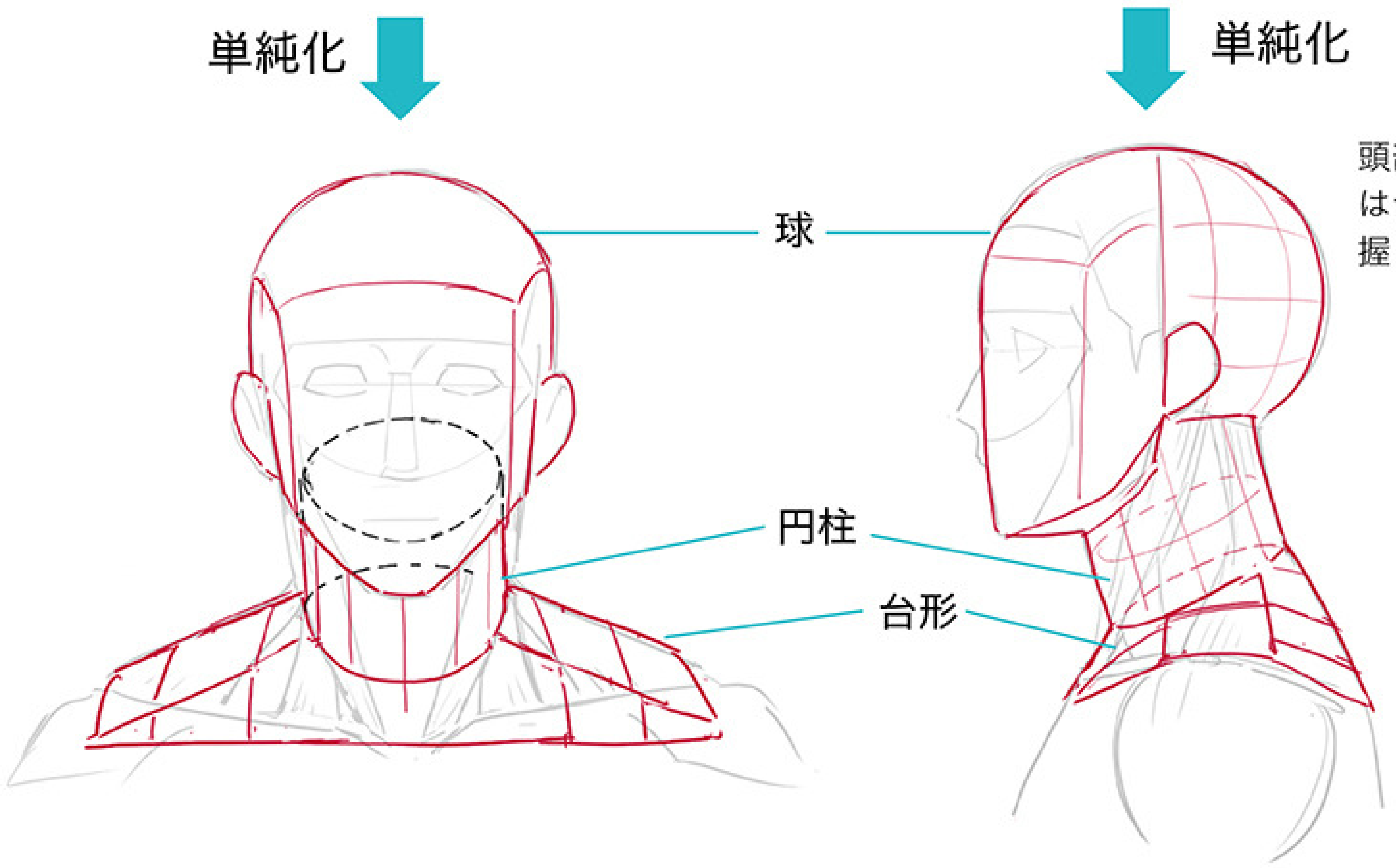
❻描いたアタリを元に清書して完成です！

単純化することで立体を把握しやすくする

頭、首周り、肩のつながりは複雑なため、まずは簡単な形で立体を捉えましょう。



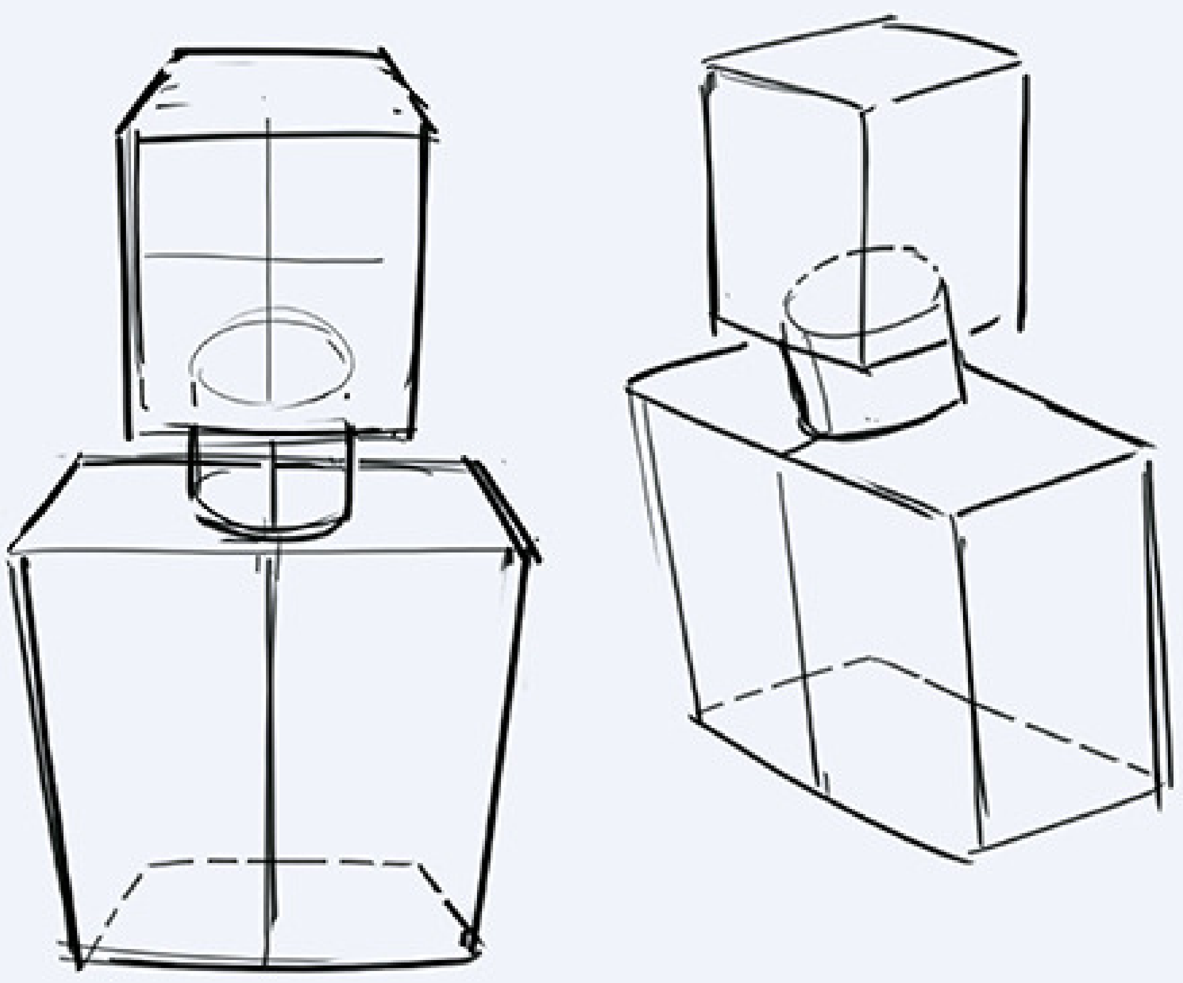
キャラクターイラストを描く際、筋肉の構造をきちんと把握して描こうとすると難易度が上がってしまいます。
まずは単純化して考え、それから徐々に情報量をあげていきましょう。



頭部は球、首は円柱、鎖骨から肩周りは台形など単純化することで立体が把握しやすくなります。

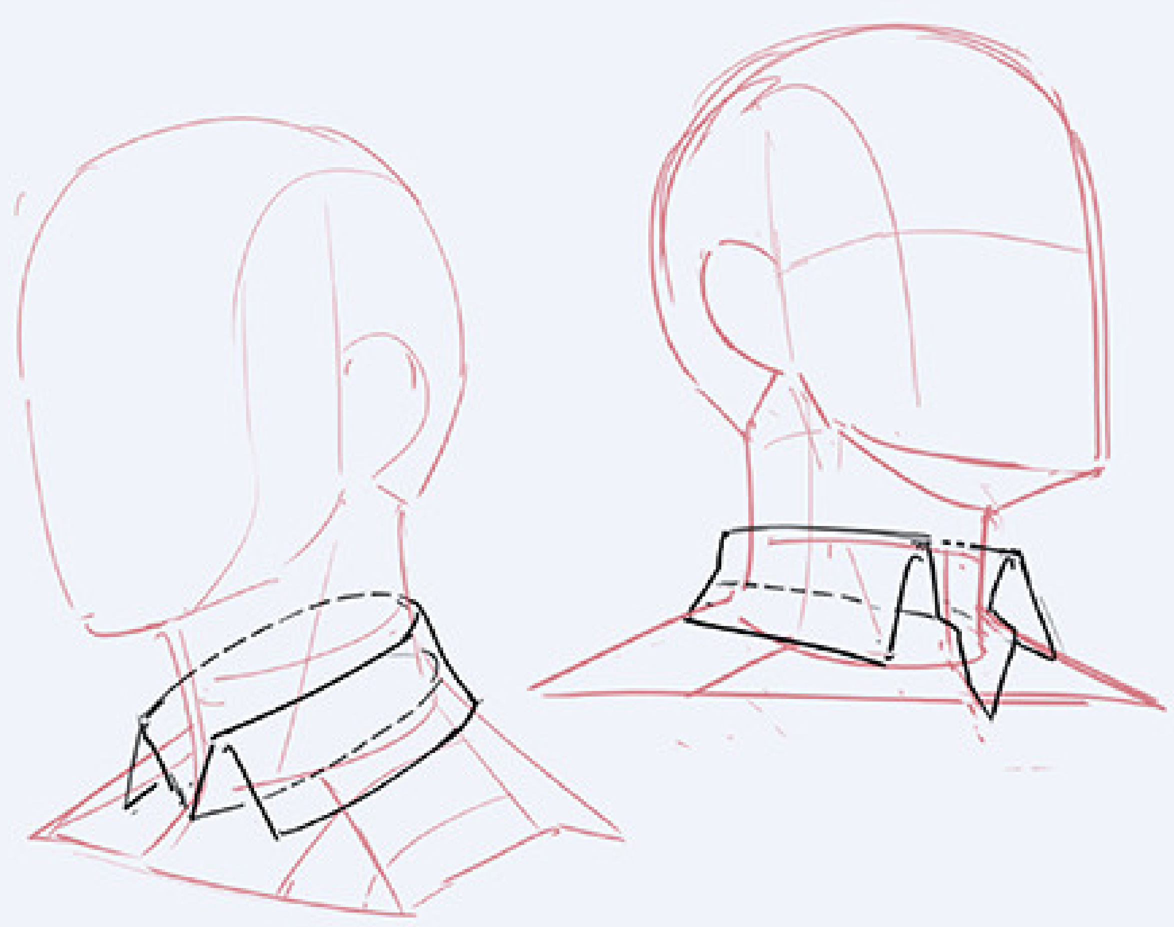
いちあっぷPOINT

立体感を与えるには側面の意識が重要！



さらに単純化をすると上記のように記号化できます。アングルに悩んだら、このアタリを描いて立体感を確認してみましょう。

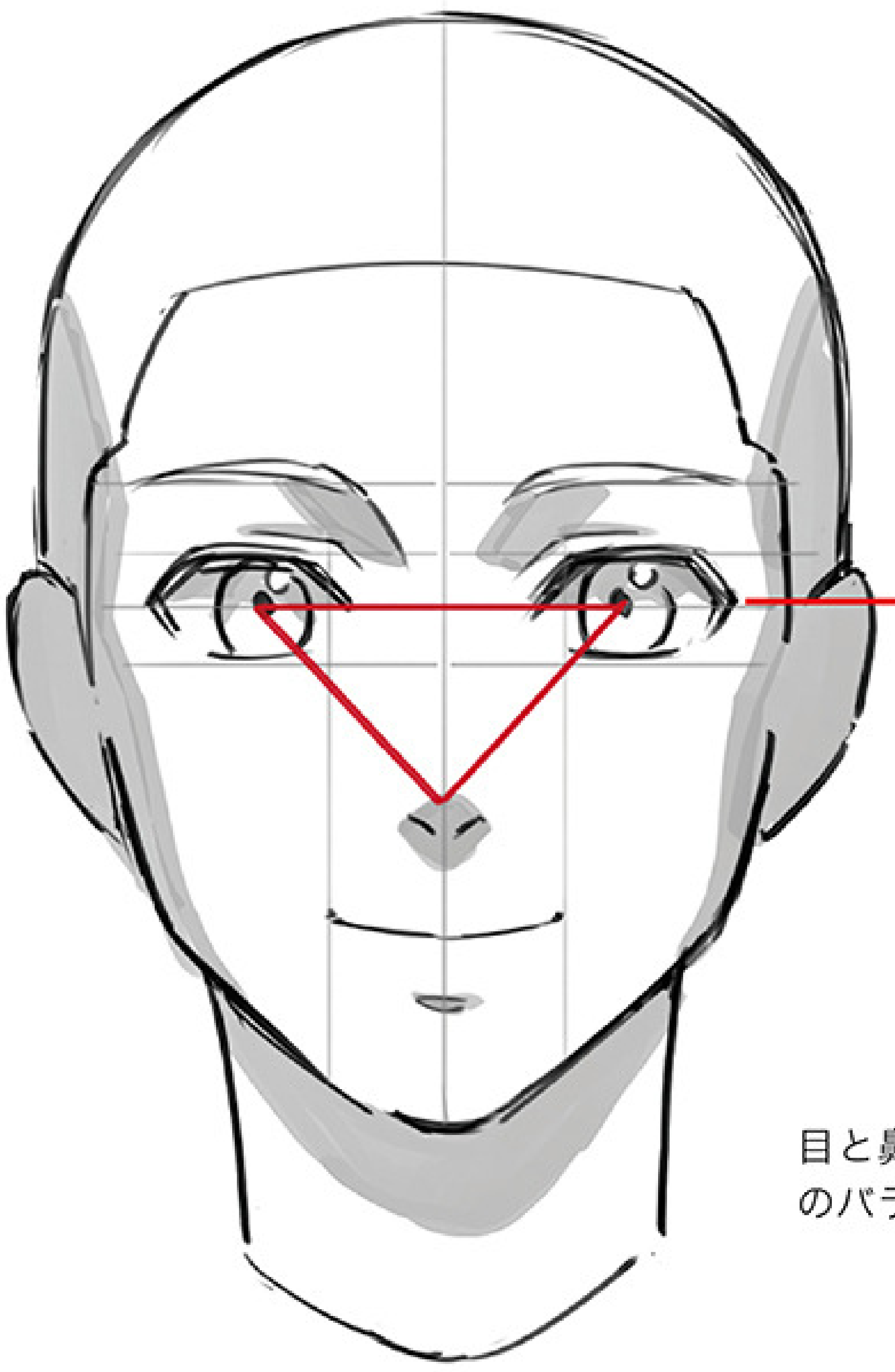
回り込みを意識して立体感を作ろう！



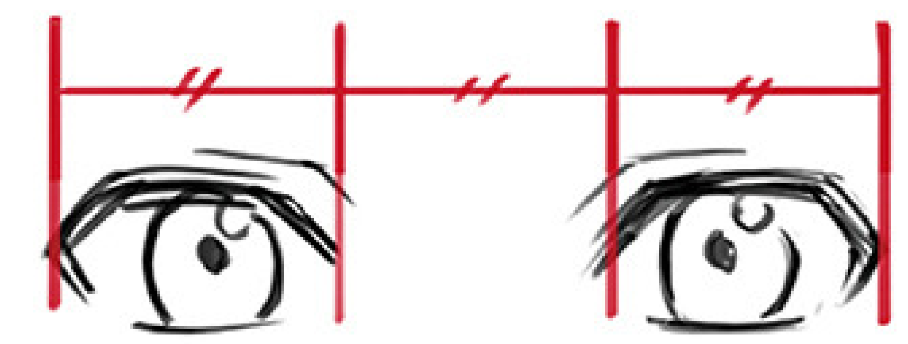
服の襟は円柱に沿わせるイメージで描きましょう。見えない部分までしっかりと描くことで説得力ある描写ができます。

顔のバランスを良くする方法

アングルによって顔の見え方は大きく変わります。アングルごとに目や鼻などのパーツの見え方がどう変わるか覚え、バランスが崩れないように気をつけましょう。



目と目の間はだいたい目1個分で描くことバランスが良いです。



目と鼻と頂点を結んだ三角形のバランスを意識すると顔のバランスが崩れにくいです。

煽り



アオリの場合は、三角形の縦幅が小さくなり、目と眉の距離が長くなります。

俯瞰



フカンの場合は、三角形の縦幅が大きくなり、目と眉の距離が短くなります。

横



ヨコの場合は、目の幅が正面のときより狭くなります。

02 豊かな表情は大胆な描写から!

Q. 表情を描くのが苦手でパターンが少ないです。生き生きとしたキャラクターを描くにはどうすればよいのでしょうか？

A. 顔だけで感情を表現するのではなく、目元や口、体にも動きをつけるようにしましょう！


ちよまる
業界歴8年

添削してみよう！

キリッとした目がキャラを立たせていてとても魅力的ですが、表情が少し硬いです。
動きでの演出を意識してみましょう。

映えない作画



全体的に表情が硬くなってしまっています

映える作画



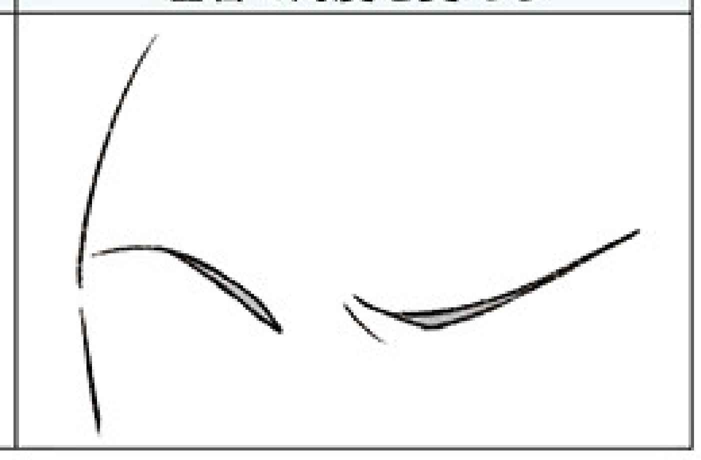
バリエーションを増やそう！

幅広い表情を描くには、喜怒哀楽の他にも様々な感情があることを知っておくことが大切です！

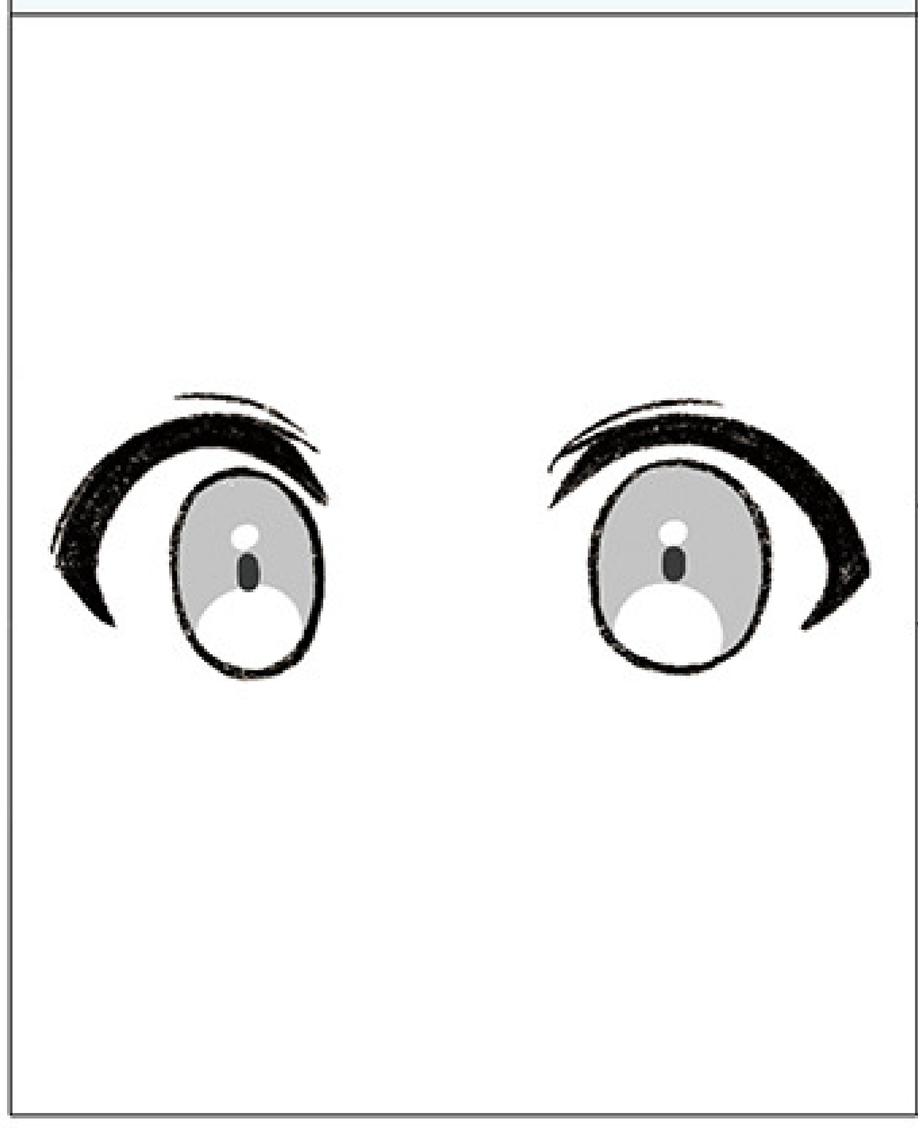
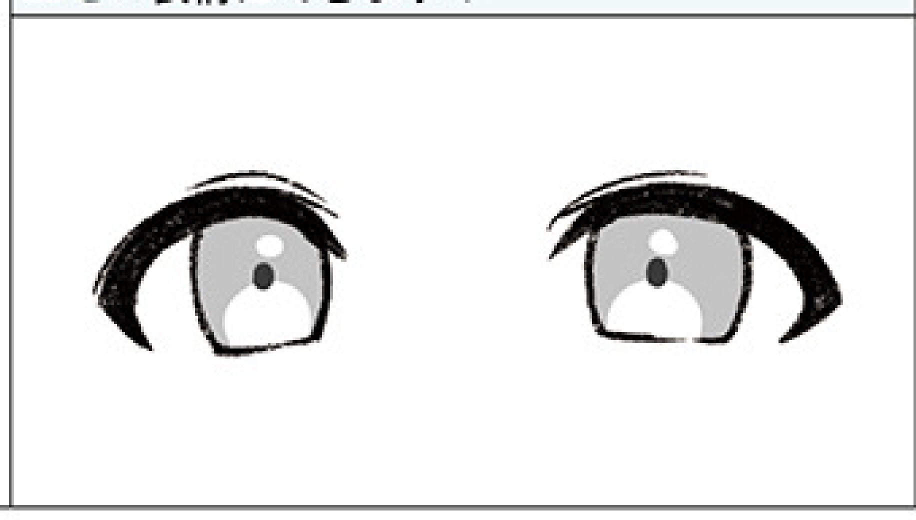
顔をパーツごとで表現してみよう！

眉、目、口それぞれの描き方に変化を加えてパターン数を増やそう！

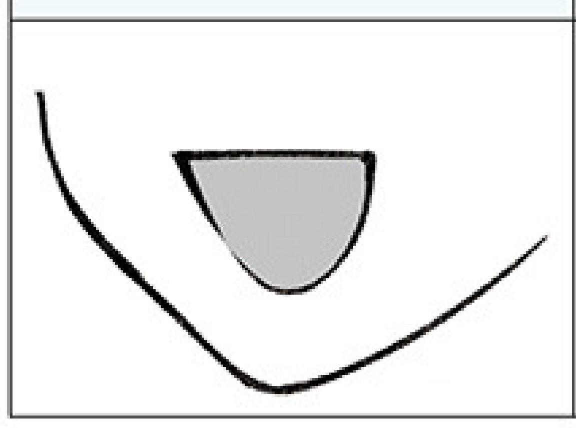
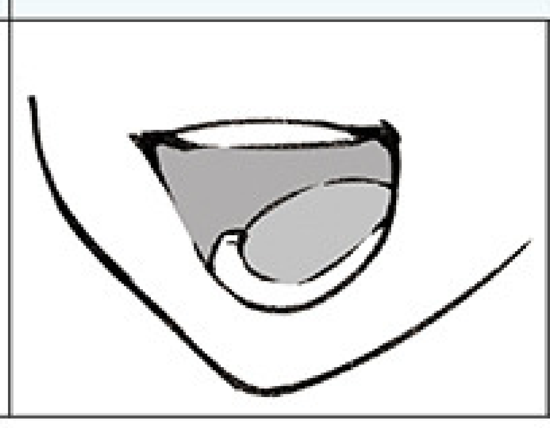
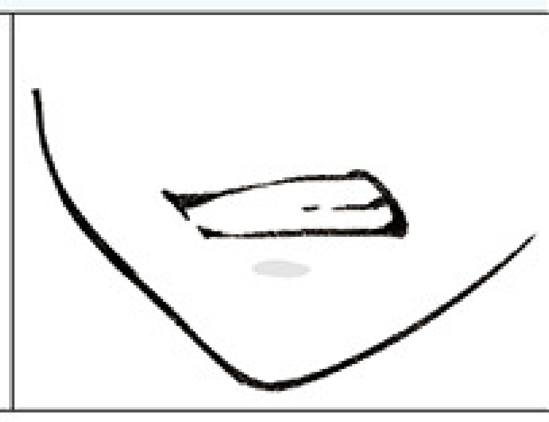
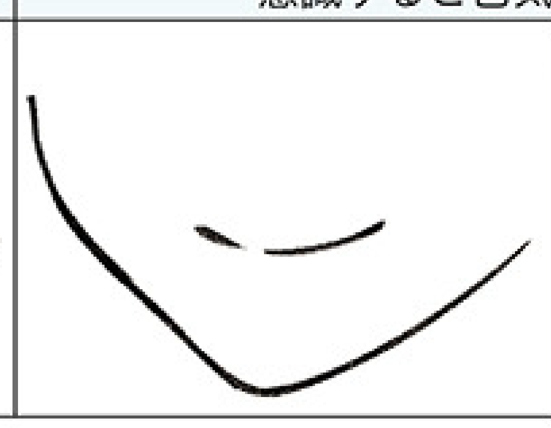
①眉

通常	シワを入れてグッと力が入っていることを強調！		左右で角度を変える
			

②目

通常	まゆや口が大きく動く表情は目をつぶしたり、下まぶたを盛りあげて強調！	左右の目を非対称にする
		
	大きい感情でなくても目を細めさせることでエモい表情にできます！	驚きや興奮の表情のときは瞳を小さく
		

③口

通常	黒だまりで力が込められていることを強調！		同じ笑みの口ですがくちびるを意識すると色気のある口元に！	
				

いちあっぷ POINT

①～③を組み合わせた作例を参考にしてみよう！

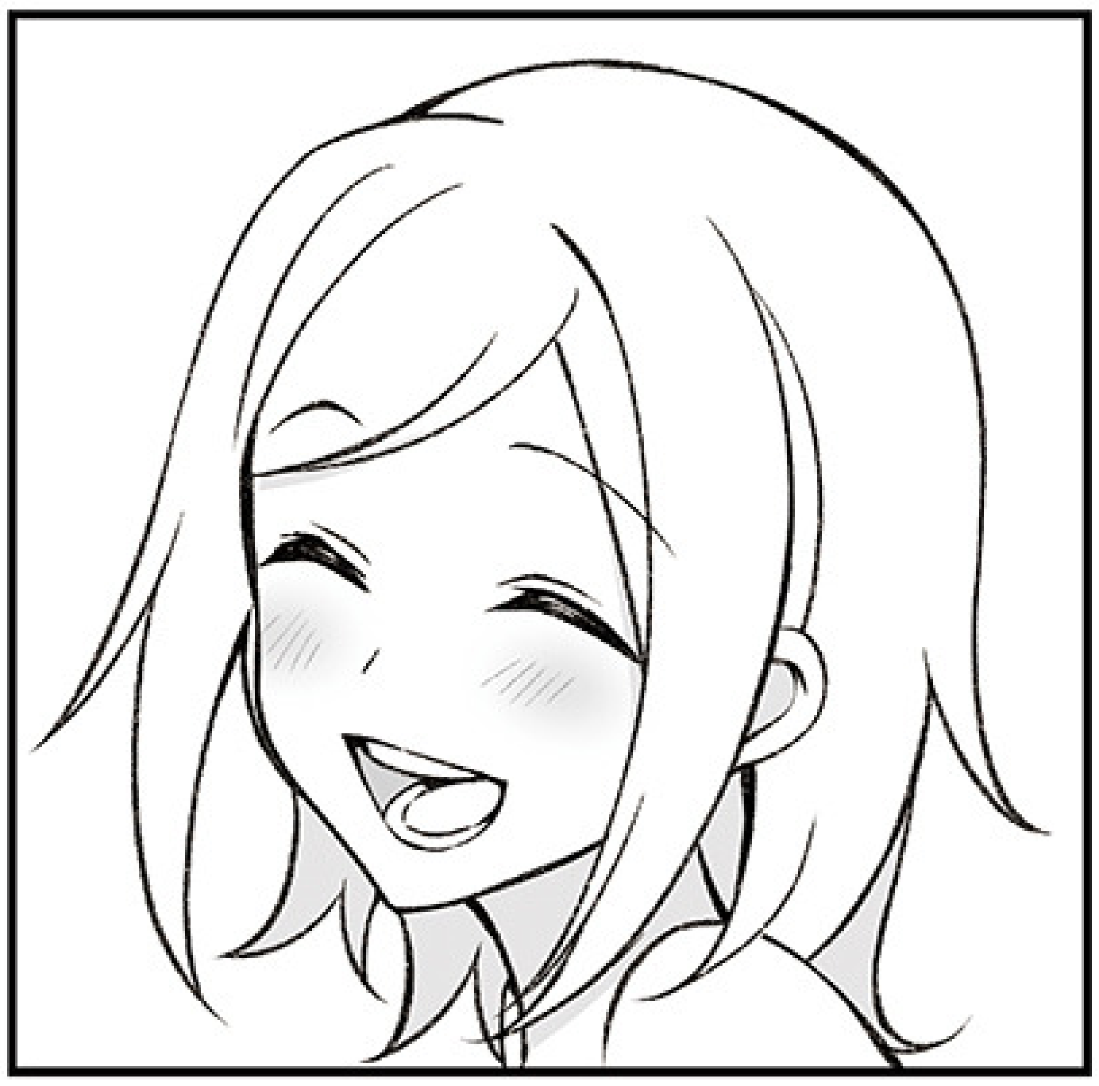


顔
上半身
下半身
服
演出

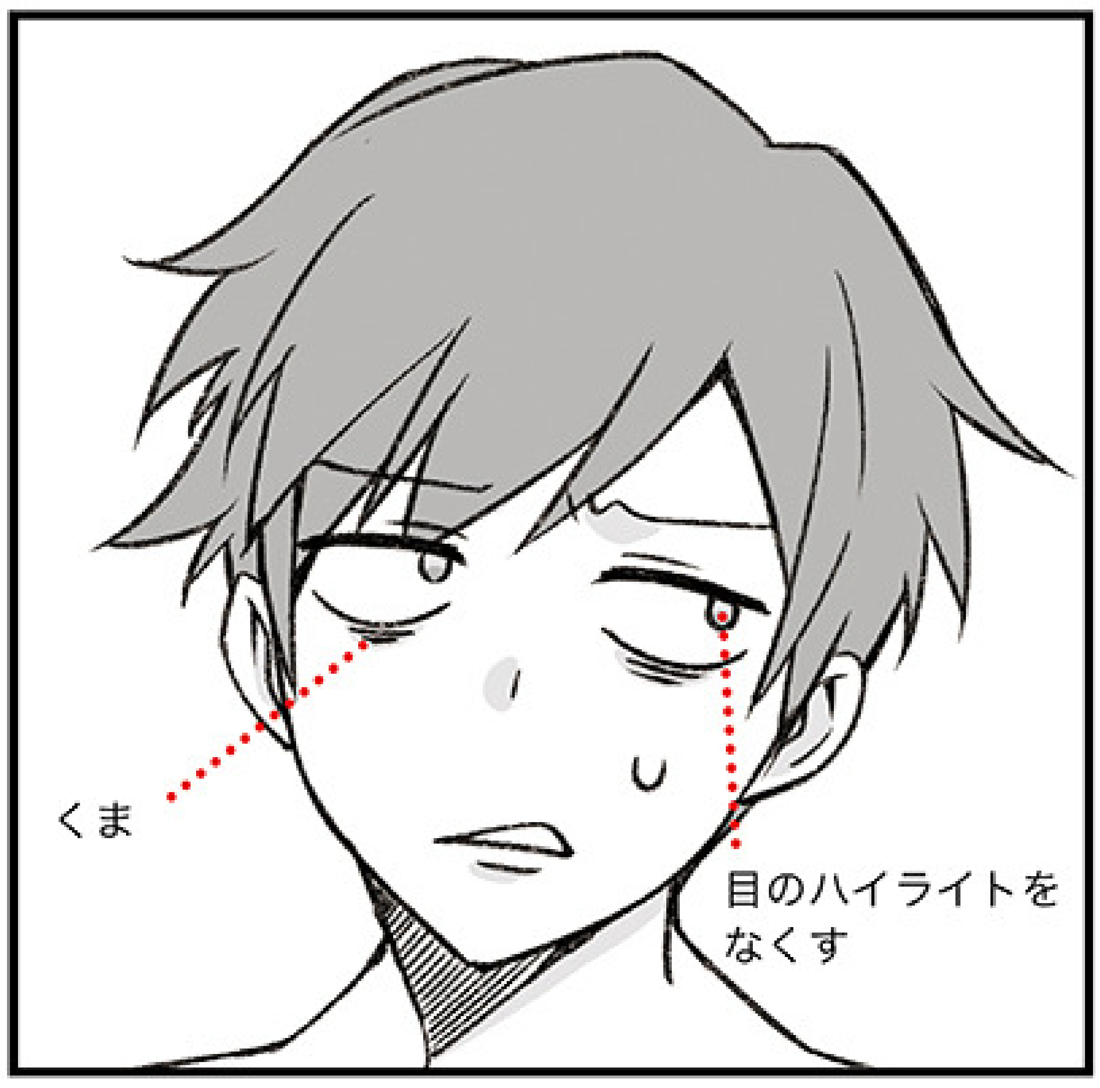
オーバーな表現を描いてみよう！

眉、目、口などの顔パーツに大袈裟な表現を取り入れてみましょう！　再現したい表情によって目や口を大きくしてみたり、シワの立て方でリアルを追及したり、時にはコミカルなデフォルメで表現するのも効果的です。

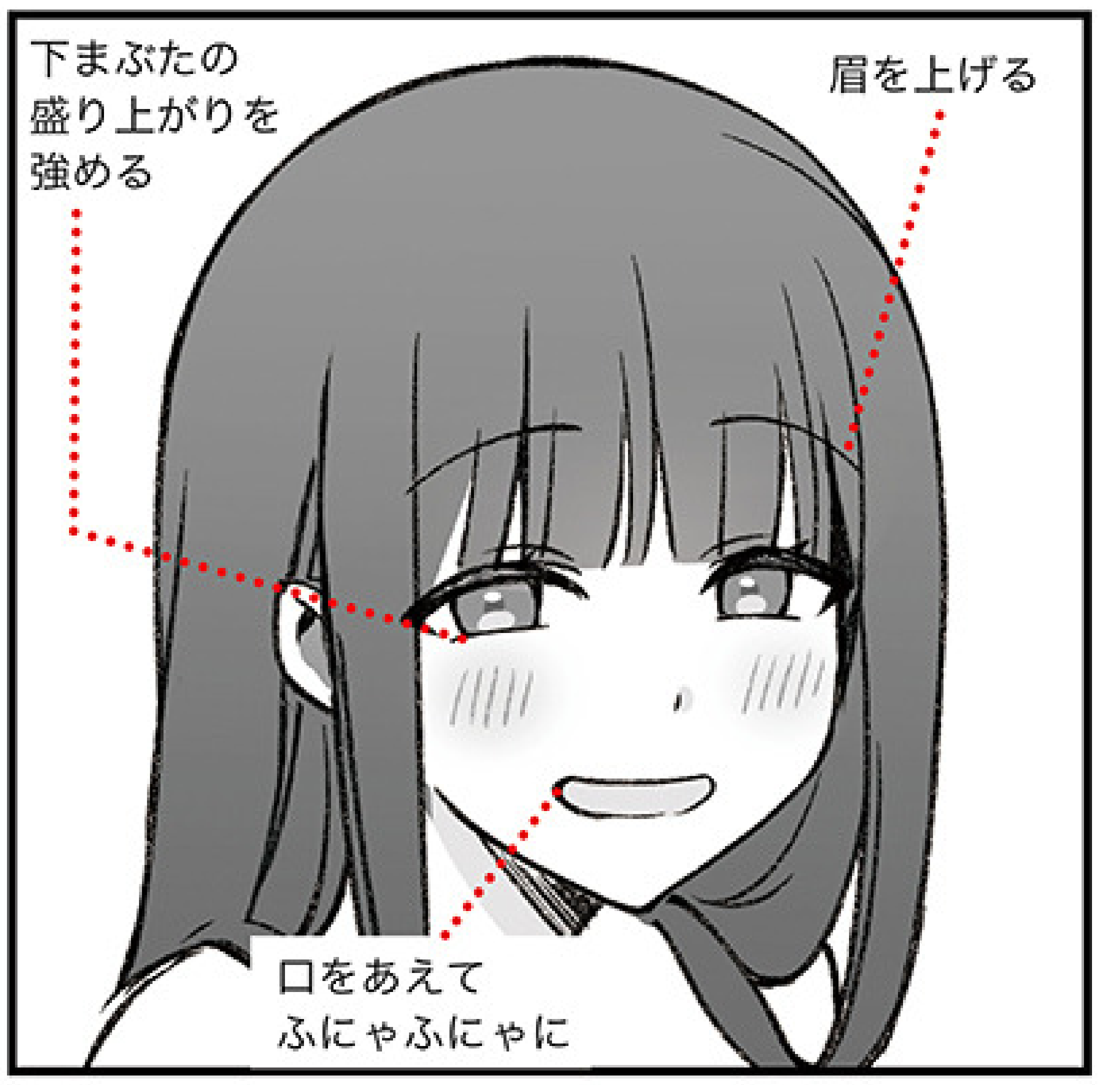
①頬を染めた元気でかわいい表情



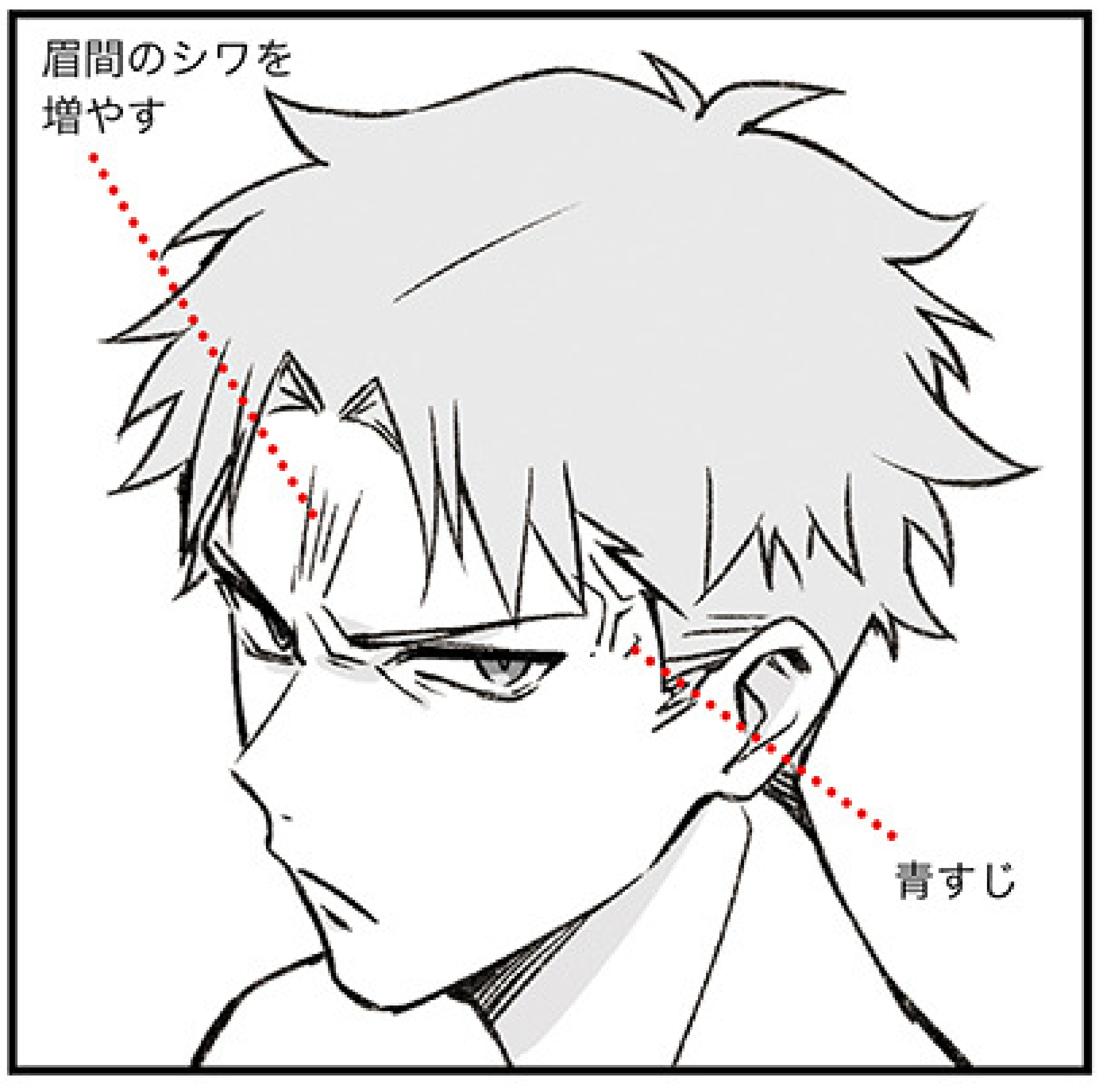
②くたびれた表情



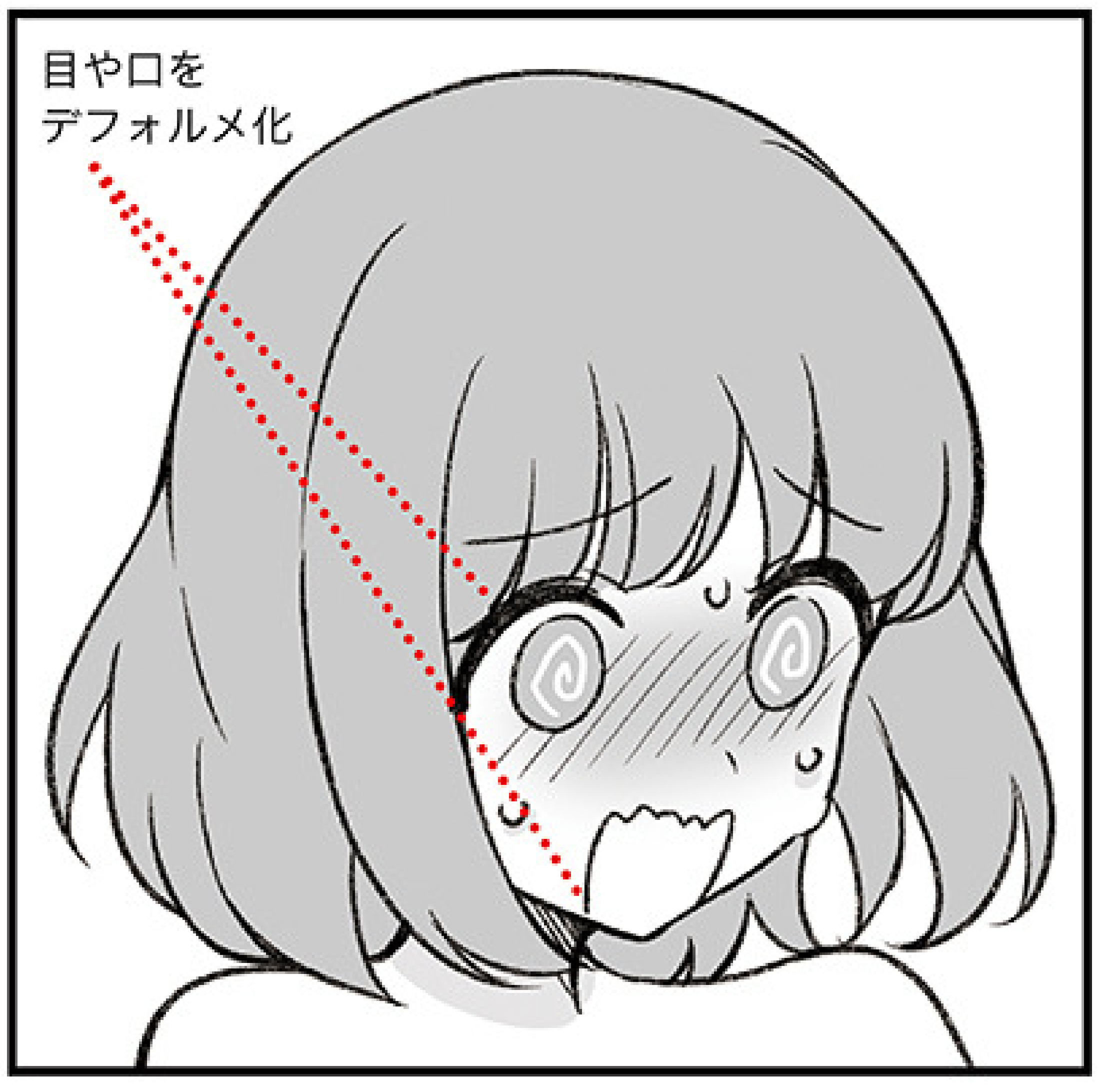
③いたずらっぽい表情



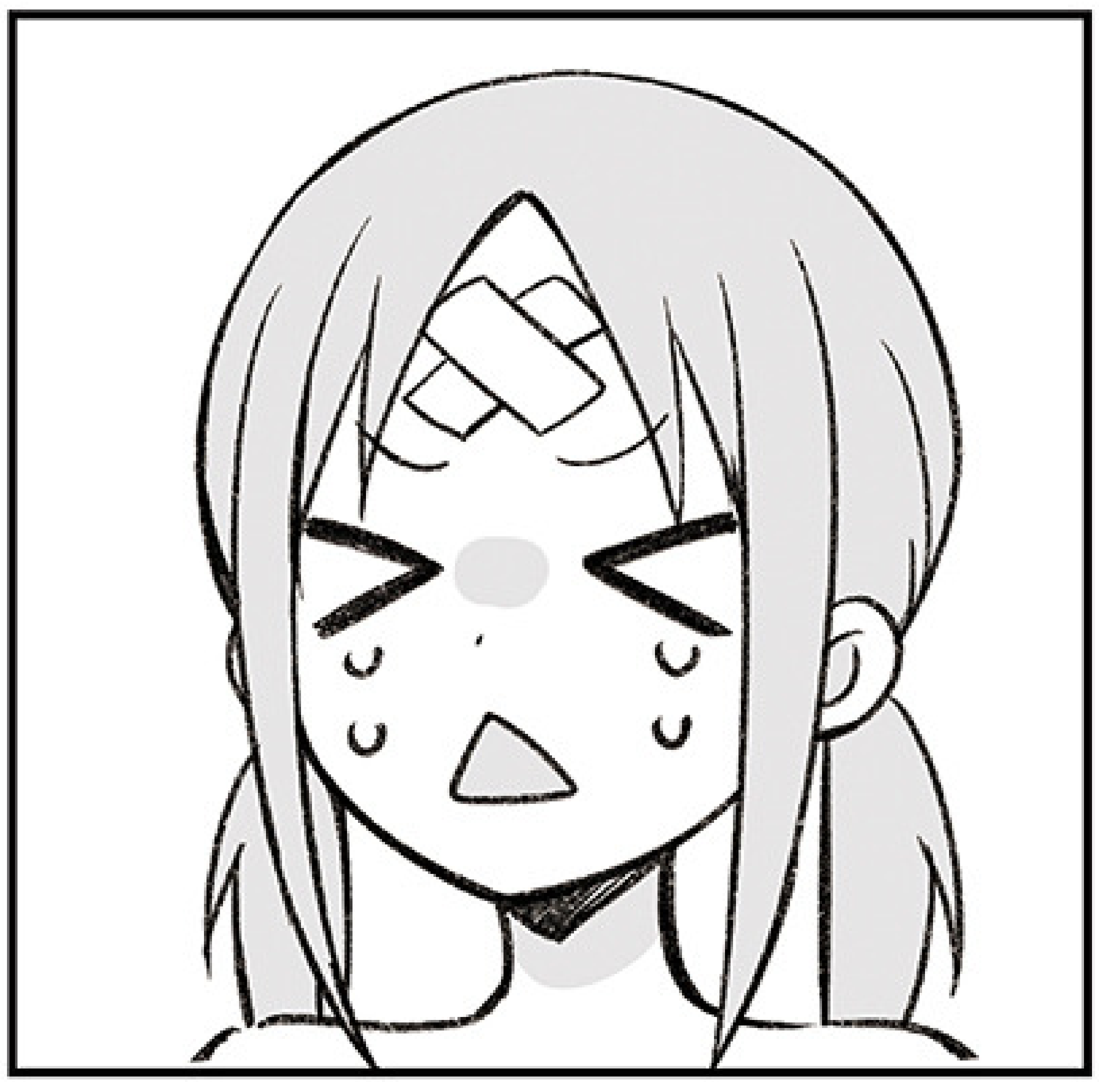
④静かに怒っている表情



⑤混乱している表情



⑥イテテな表情



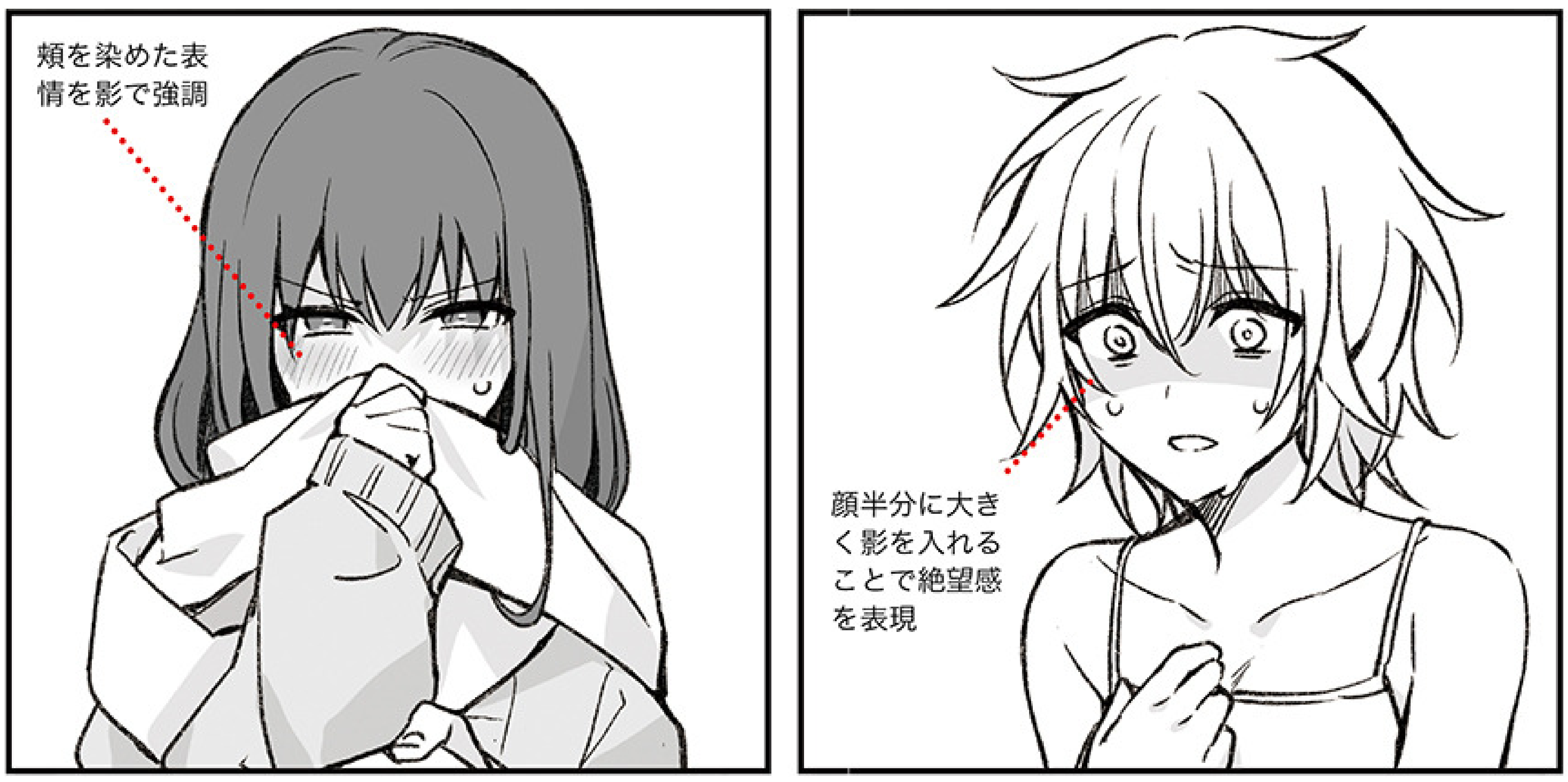
その他の演出方法

顔以外にも身振り手振りや陰影の追加でより豊かな演出を表現してみましょう！

①身振り手振りを大袈裟に！



②陰影をつけて感情を強調させる



03 メリハリを付けて老若男女を描き分ける

Q. 若い女の子ばかり描いていて、男性や老人、子どもなどを描くのが苦手です。どうしたら描き分けができますか？

A. 性別や年齢ごとに顔のパーツに変化が出るように意識して描いてみましょう！



U-min
業界歴9年

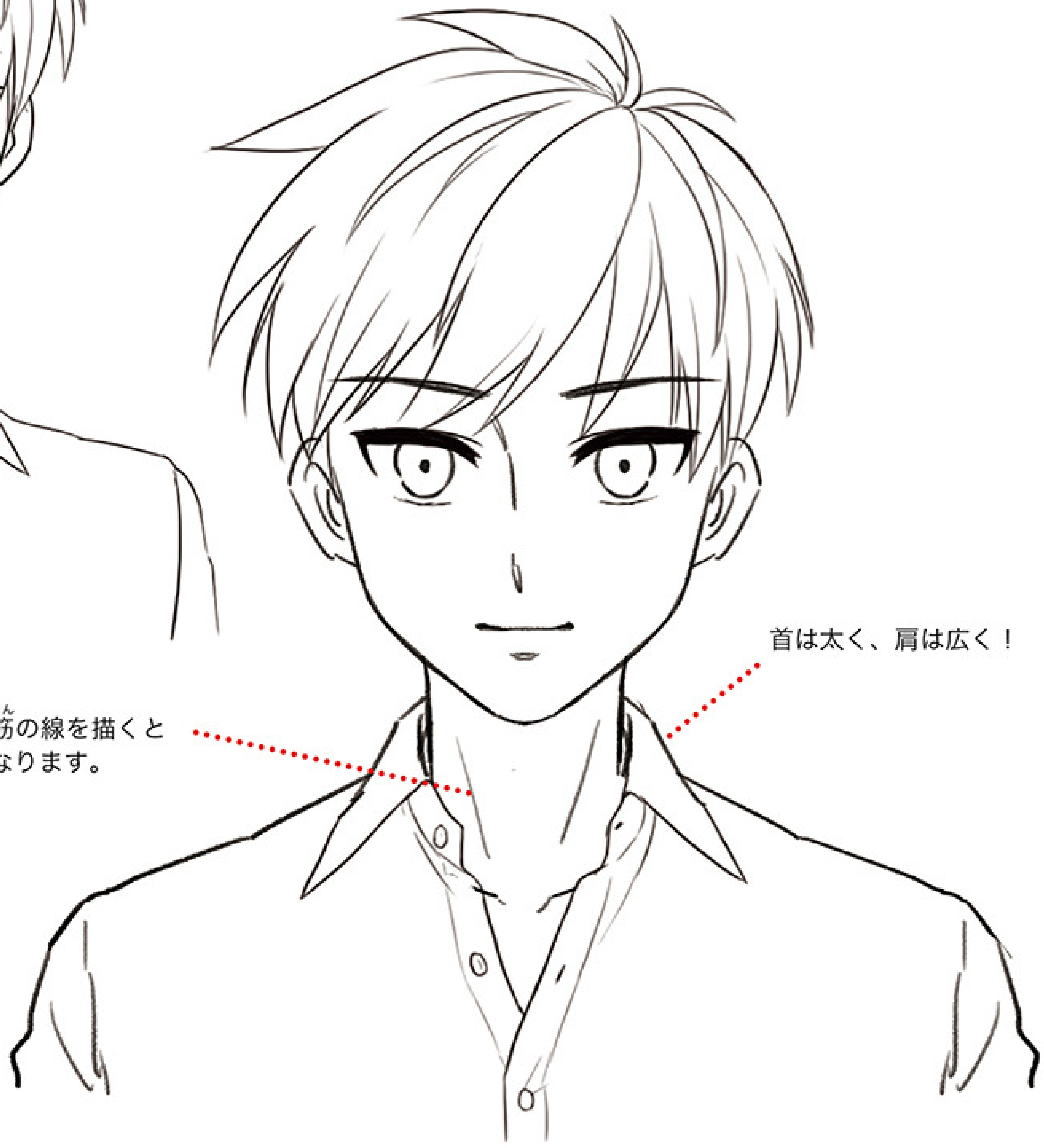
添削してみよう！

童顔で可愛らしいですが、どこか女性らしさも感じる印象です。男性らしさを出すためのポイントを解説していきます！

映えない作画



映える作画



男性を描くときのポイント

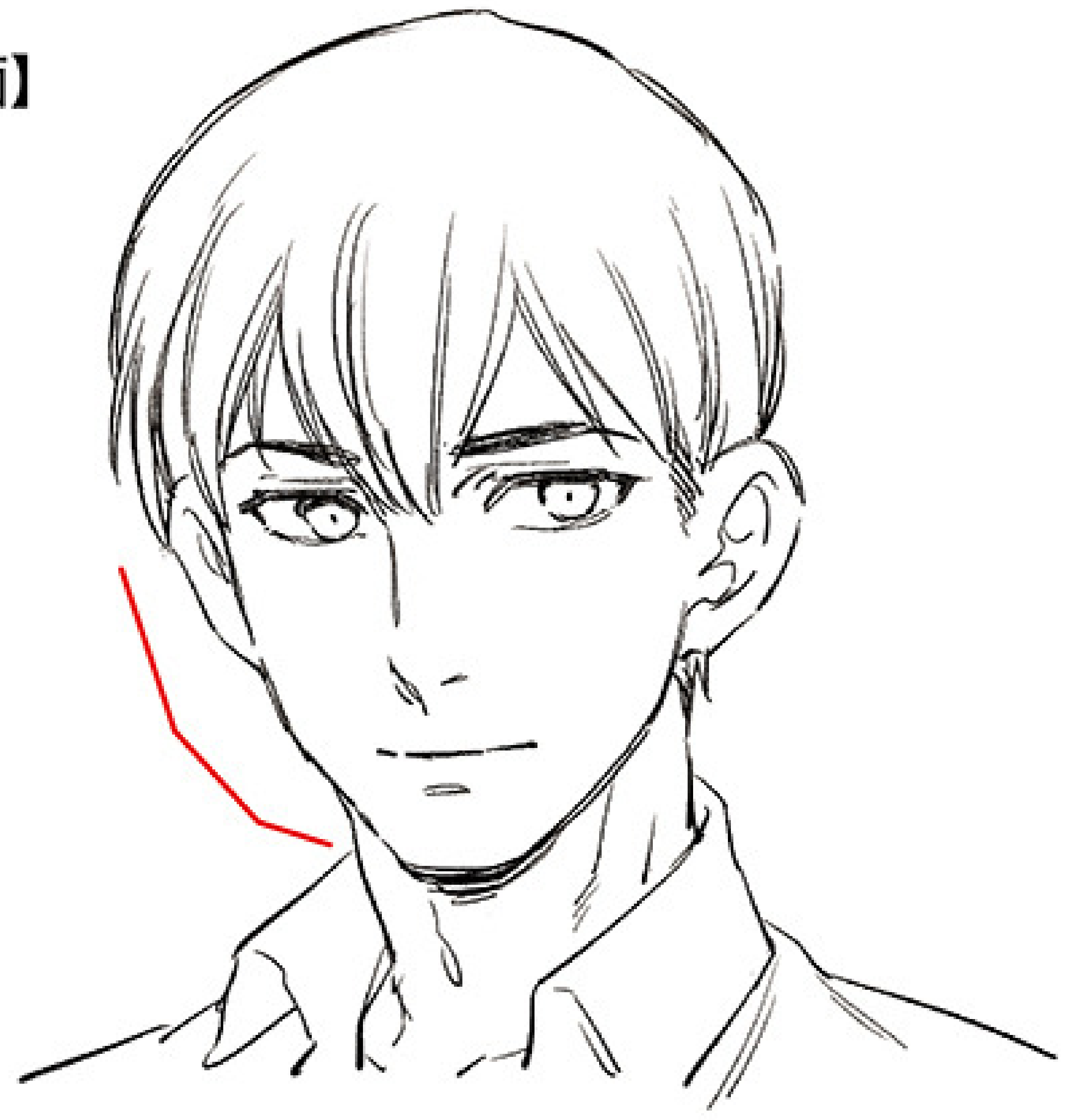
- 目を女性より小さめに描く
- 眉をくっきりとさせる
- 鼻を目立たせる
- 口元に力強さを出す

男女の顔の描き分け方

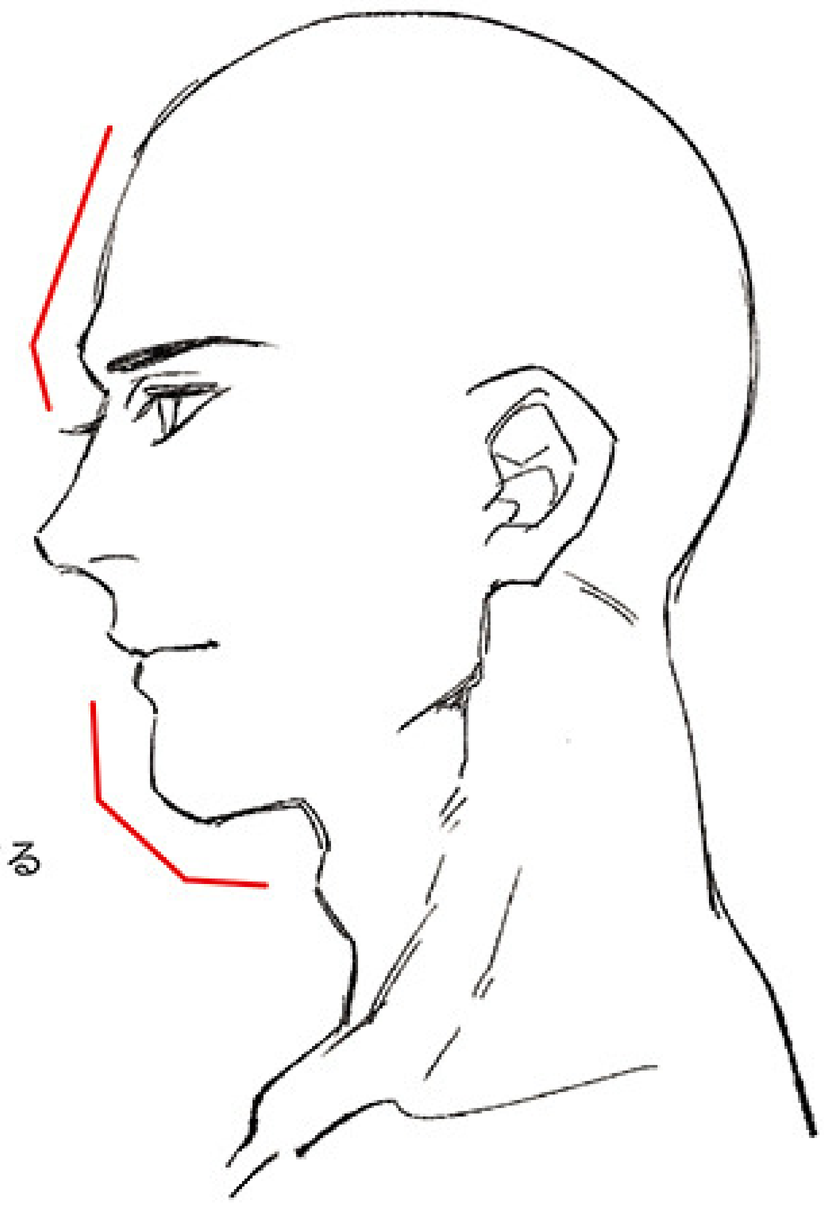
輪郭を描くとき、女性は曲線を多く、男性は直線と曲線を混ぜて描くとメリハリがつきます。

男性

【正面】



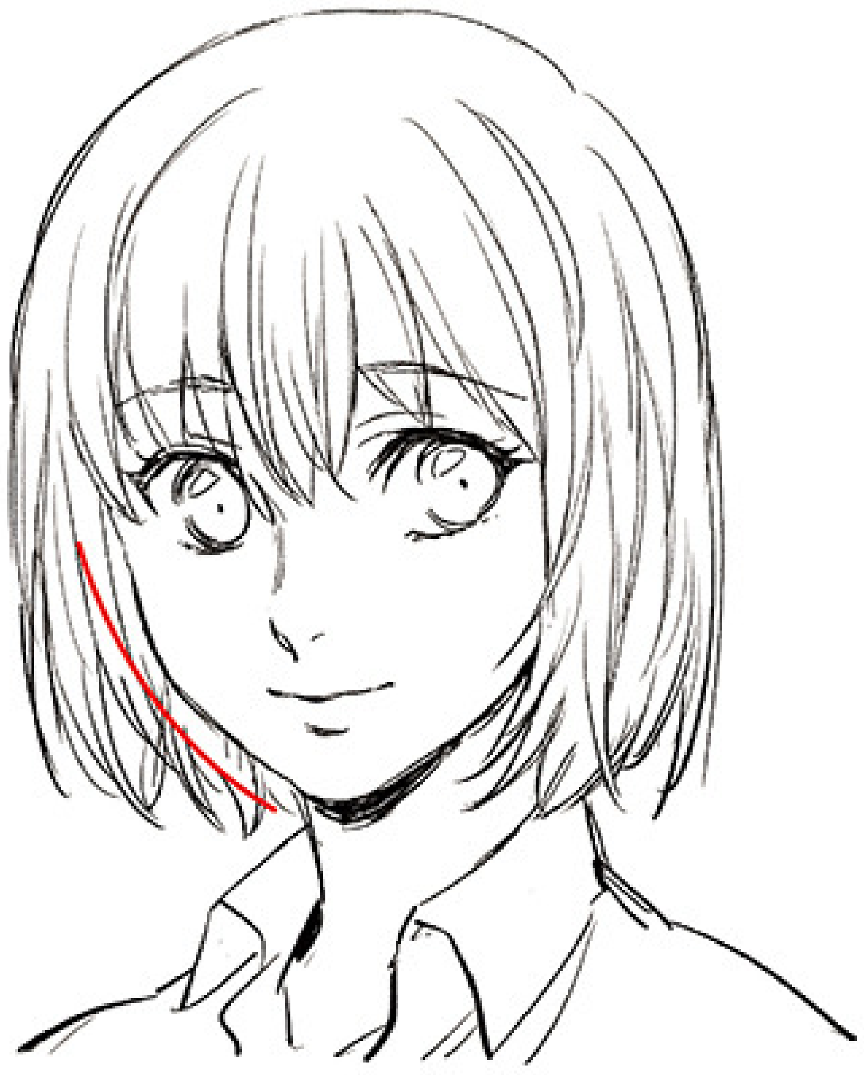
【横顔】



凹凸を意識する

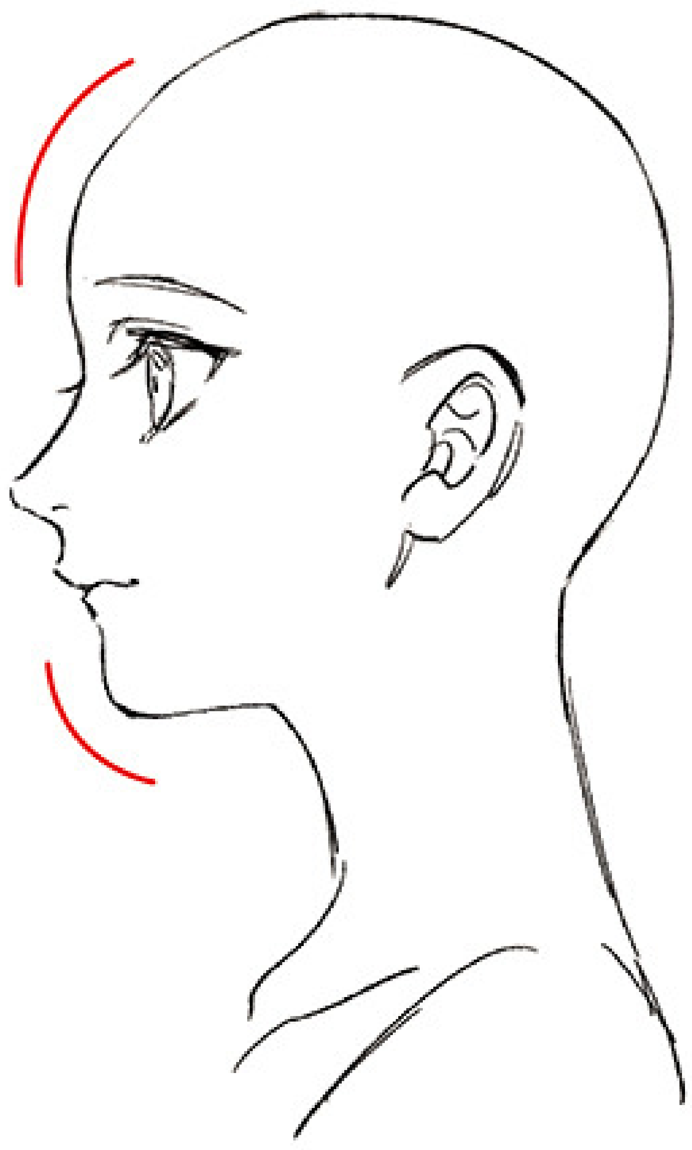
女性

【正面】

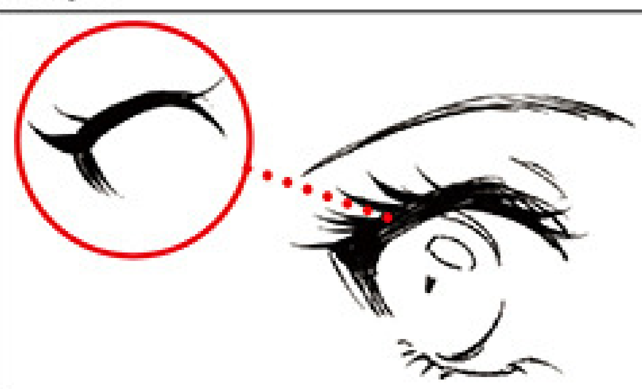
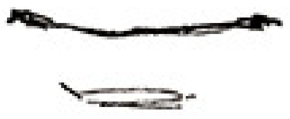


【横顔】

おでこをなだらかに



パーツ

男性		女性	
	太くキリっと力強く描くと男性らしさが出やすいです。		まつ毛を男性のときよりも長く多めに描くと女性らしさが出やすいです。眉は太くても細くても良いですが、柔らかさを意識しましょう。
	鼻筋が通った鼻を意識して描くようにしましょう。鼻の穴などを強調するのも良いと思います。		丸みを意識して描くようにしましょう。
	口は幅を広くとるよう意識して描いてみましょう。		女性の唇は大事なパーツなので唇の形を意識して描いてみましょう。

オーバーな表現を描いてみよう！

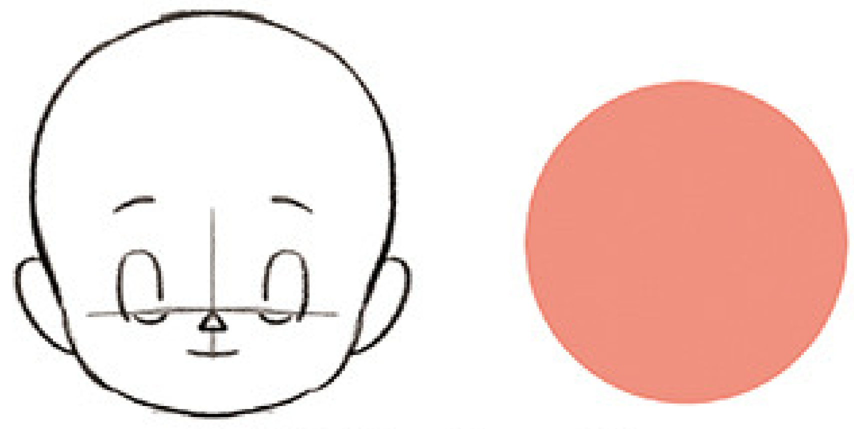
子ども、大人、老人ごとの描き分けを解説します。それぞれの特徴を意識して作画してみましょう！

子ども

子どもを描くときは顔のパーツを鼻の近くに集めることを意識しましょう。赤ちゃんの場合は顔のパーツを輪郭の下の方に持っていくとらしくなります。







丸を意識しましょう！

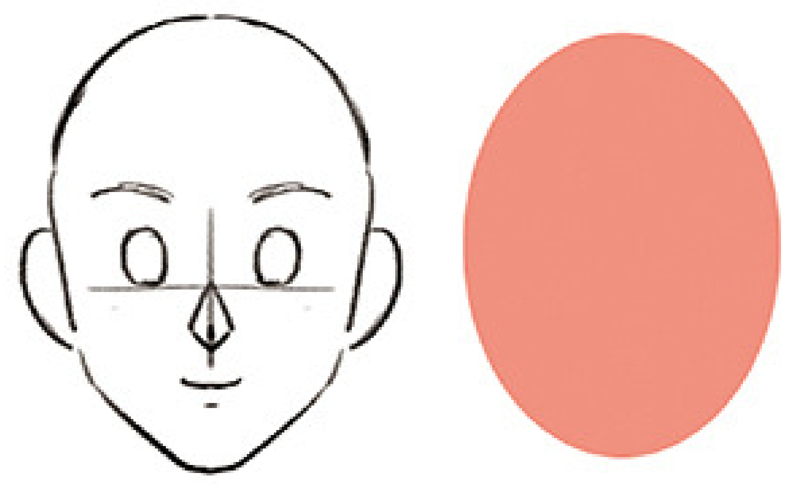


大人

中学生〜 40代くらいまでは縦長の輪郭を意識しましょう。中高生の場合は鼻を短く、目を大きく、輪郭を少し短くして調節します。30代後半くらいからはシワを足しましょう！







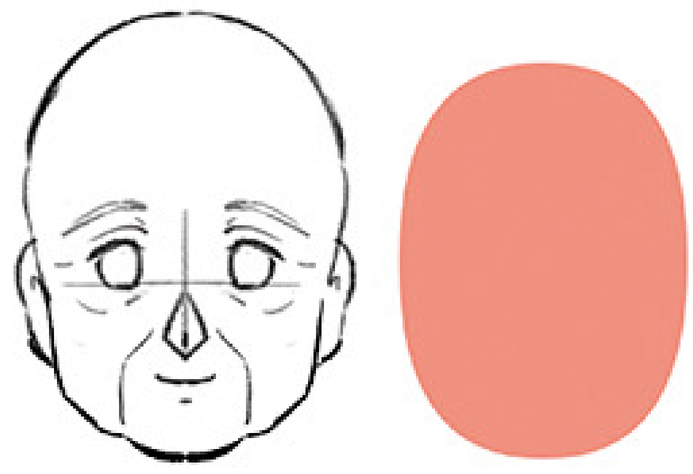
縦長の楕円を意識しましょう！

老人

老人を描くときは目元と頬のたるみを意識しましょう。耳たぶを大きく描くとらしくなります。首元には年齢が出やすいので、たるみ線を入れるのも良いですよ！







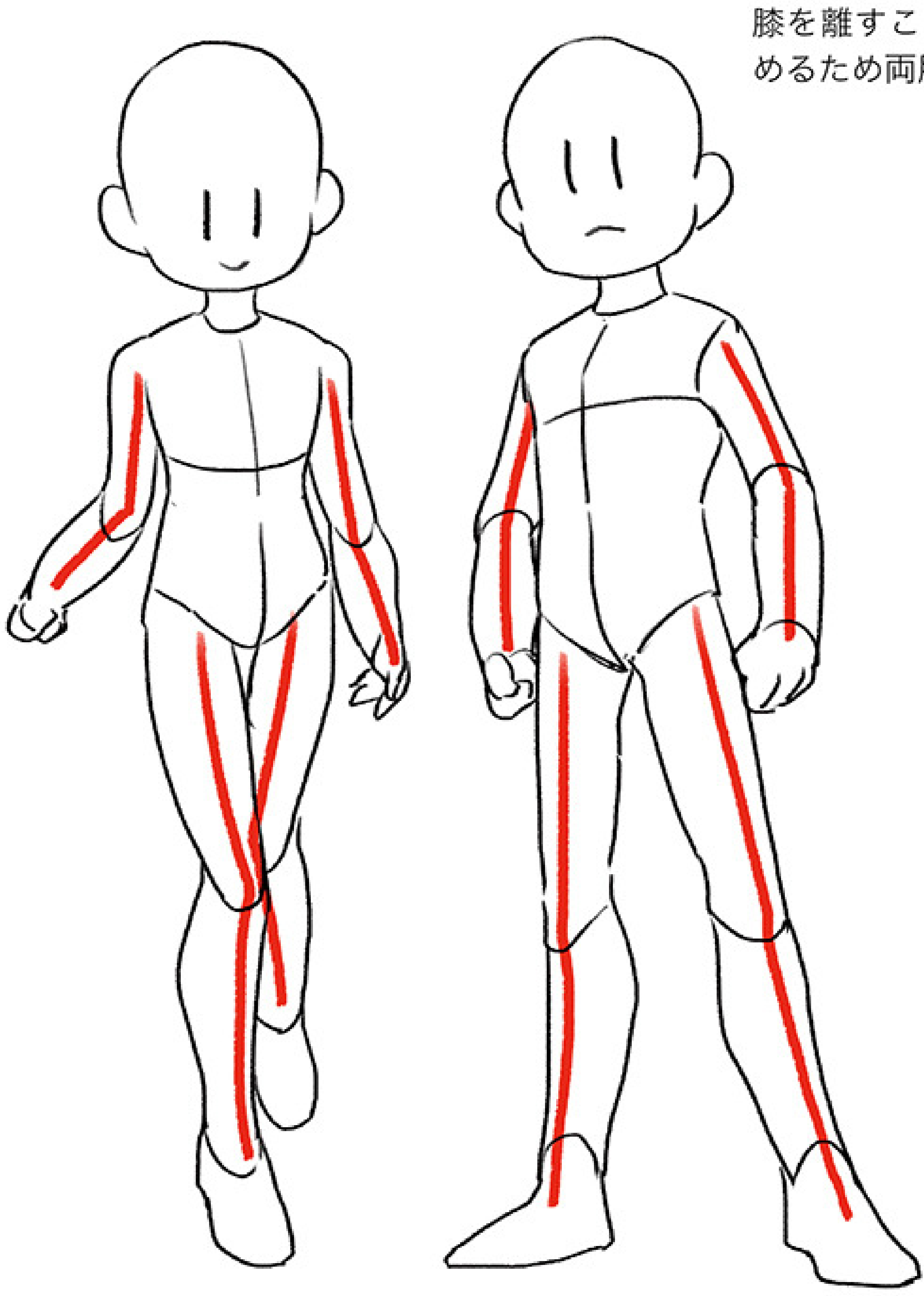
長方形に寄った楕円を
意識しましょう！

身体の描き分け方

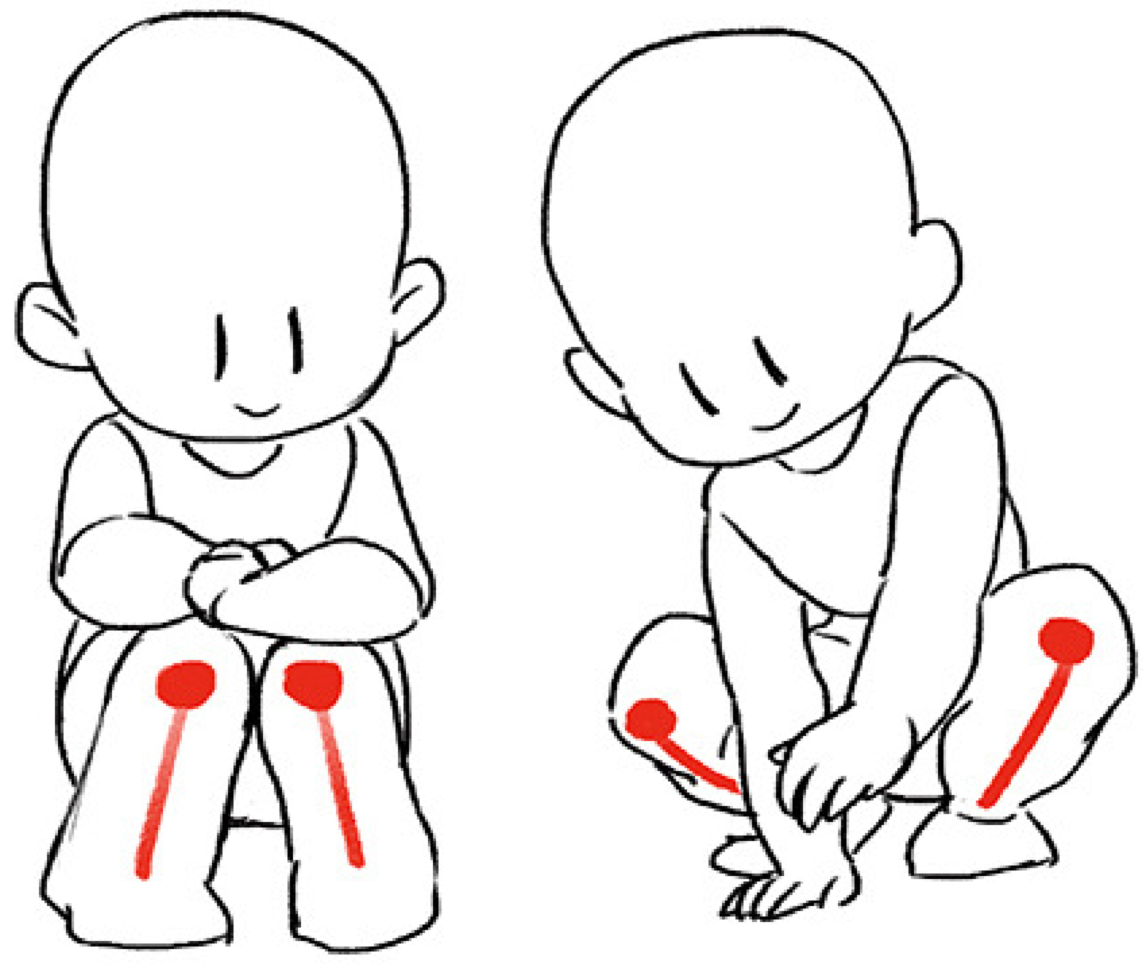
顔の描き分けももちろん大事ですが、同時に身体の描き分けも重要です。身体でも描き分けを意識してさらに区別化しましょう！

大人

男女の描き分けは顔だけでなく身体の描き方でも表現ができます。男性は身体を大きく見せるため両肘と両膝を離すことを心掛け、逆に女性は身体を小さくまとめるため両肘と両膝を寄せることがポイントです！



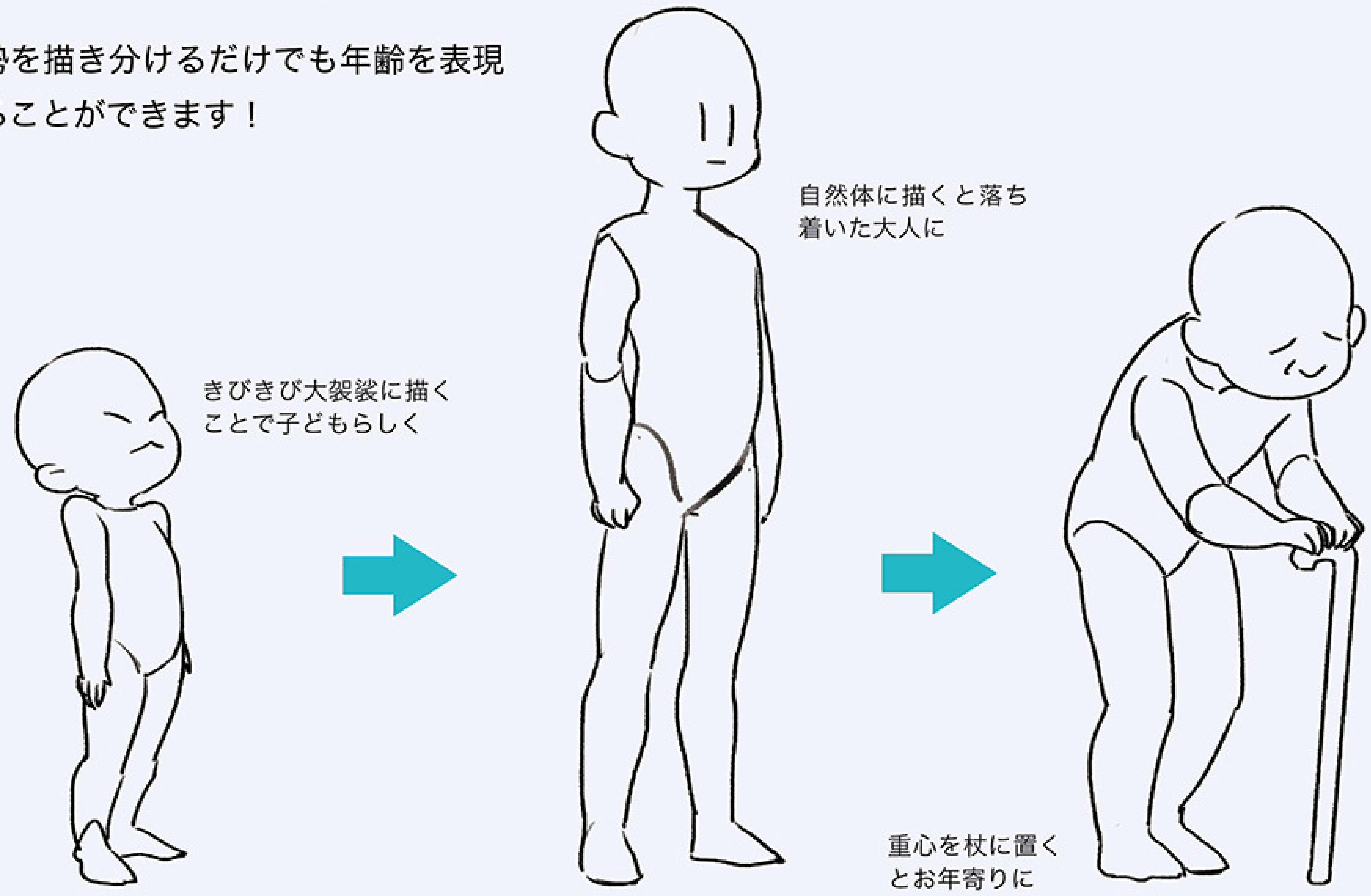
子ども



膝を閉じると可愛らしい女の子っぽい印象に、膝を開くとわんぱくな男の子っぽい印象になります。

いちあっぷPOINT

姿勢を描き分けるだけでも年齢を表現することができます！



04 目に個性を持たせよう！

Q. 男女ともに似たような目のデザインになり面白みがなく、古く感じます。最近流行りの目の描き方を教えてください！

A. 少しの工夫で、目は描きたいキャラクターや自分なりの個性を持ったデザインにすることができます。
作例を元に自分の絵柄に合う方法を見つけ、バリエーションを広げていきましょう！


ただよい
業界歴8年
以上

添削してみよう！

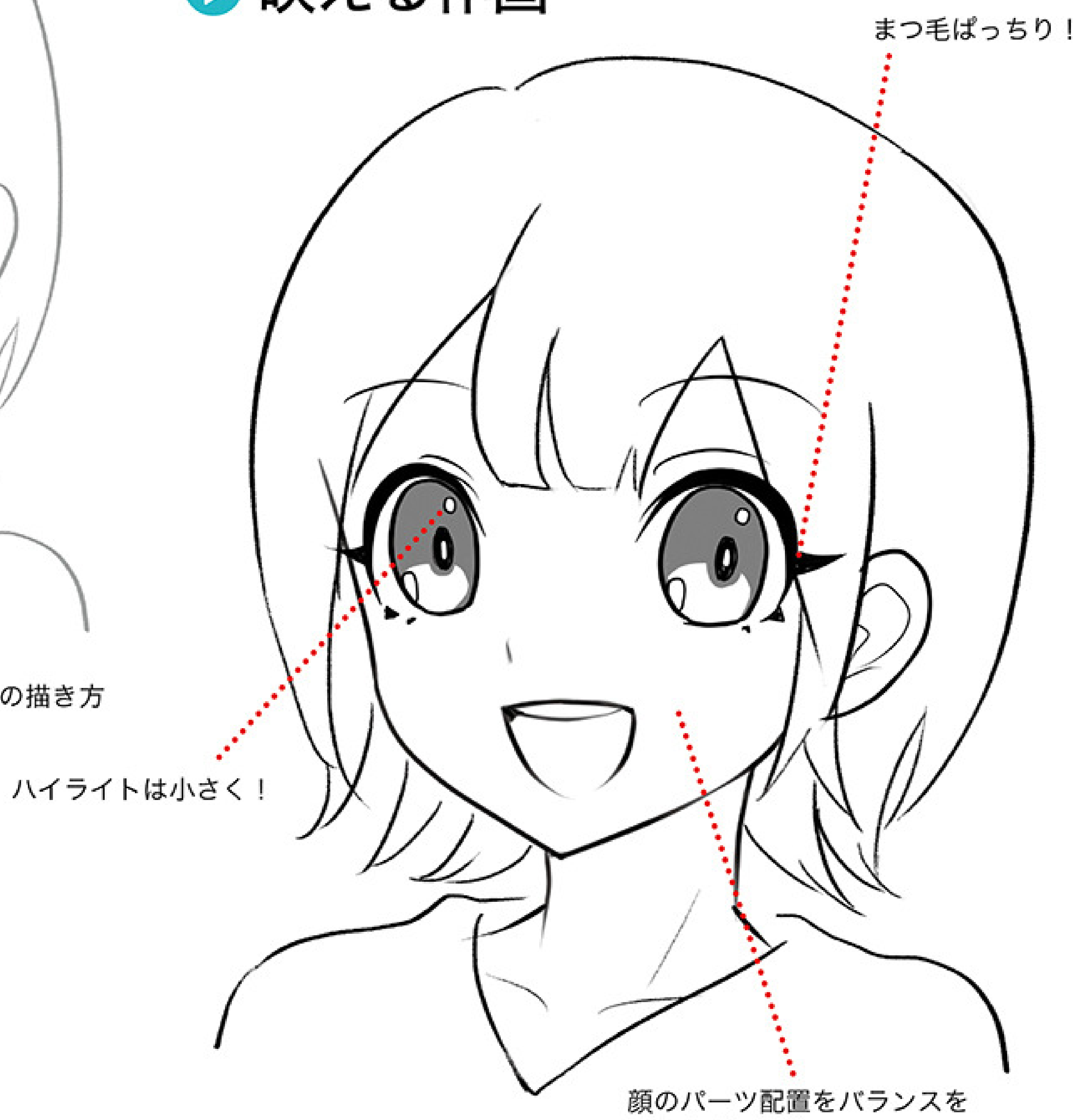
全体的に丸みがあり、ポップで可愛い印象を受けました。その特徴をより強調するように意識してみましょう！

映えない作画



目指したい顔（目）のテイストに合わせて輪郭や口の描き方も調節してみましょう！

映える作画



様々な目の作例

幅広く様々な目を描いてみたい方は、1度目を構成するパーツを分解してみて、それぞれのパーツの形を練ってみましょう！　その中で、どんな形が好みなのか試行錯誤したり、組み合わせを色々と考えてみると表現したかったものに出会えるかもしれません。

▶ベースの目



形状ひとつで与える効果がかなり変わるので、自分の描きたい絵柄・キャラクターに合わせて決めていきましょう。形が決まったら、さらにつり目・たれ目・瞳孔・まつ毛の厚みや量、形なども考えてみましょう！

▶アイライン　▶黒目

【縦長】



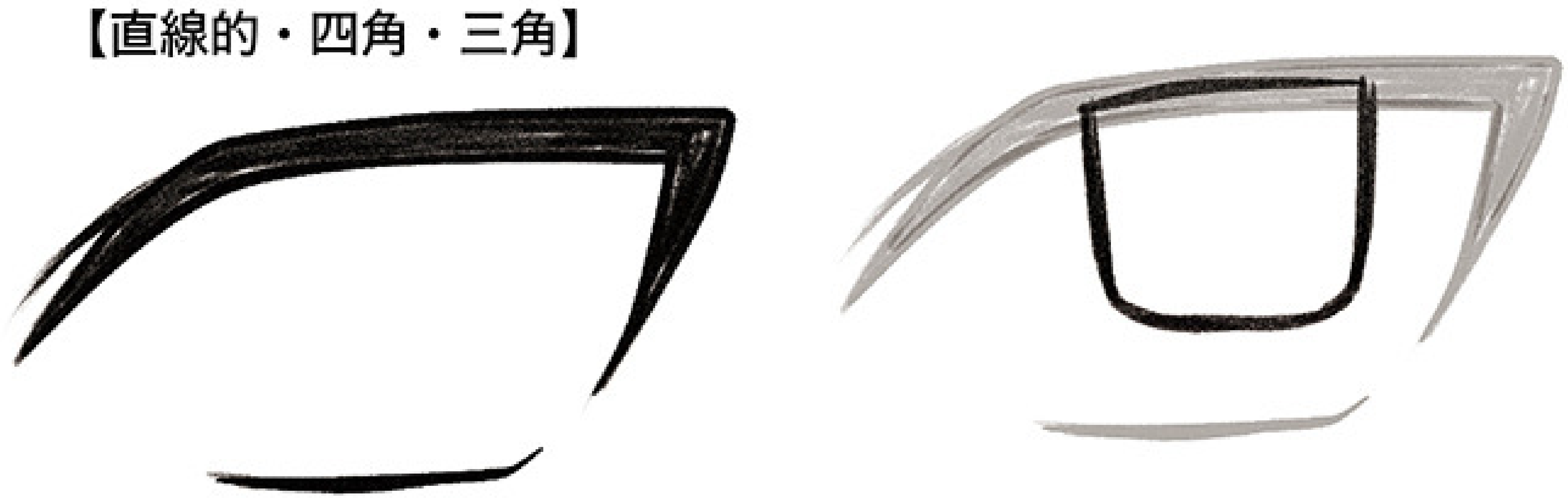
【横長】



【曲線的・丸い】



【直線的・四角・三角】



いちあっぷ POINT

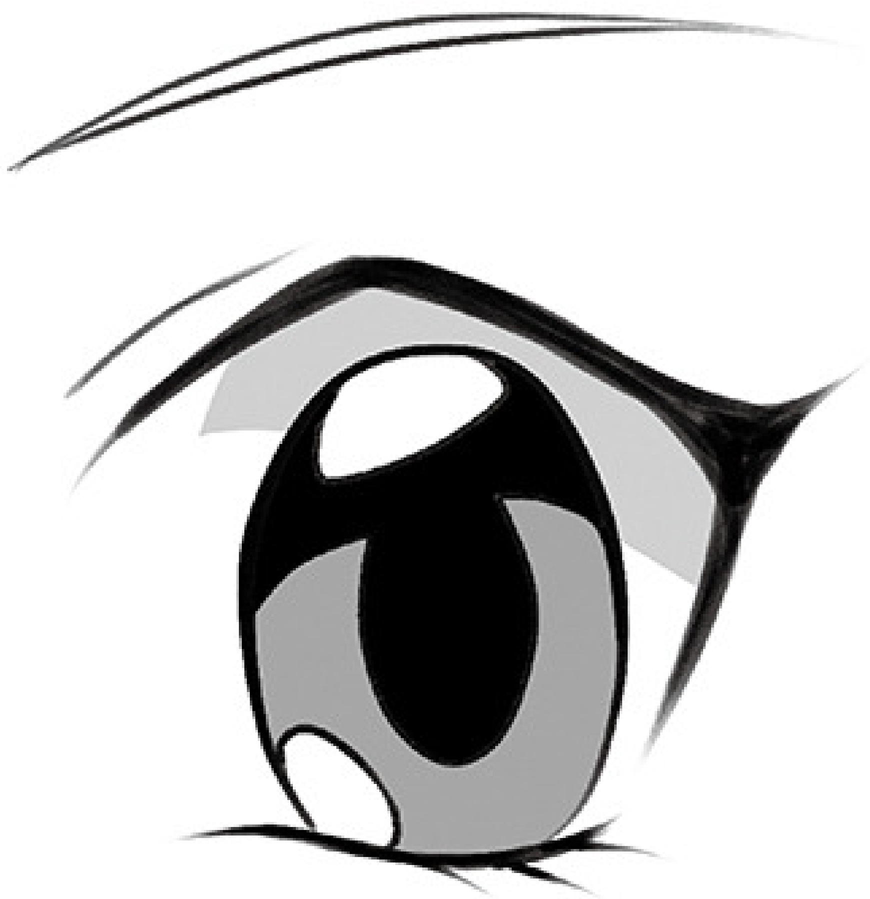
アイライン、黒目の形状によって与える印象は異なります！

- 縦長→デフォルメ・子供
- 横長→リアル・大人
- 曲線的・丸みがある→可愛い・ポップ・活発など
- 直線的・角ばりがある→かっこいい・クール・落ち着きなど

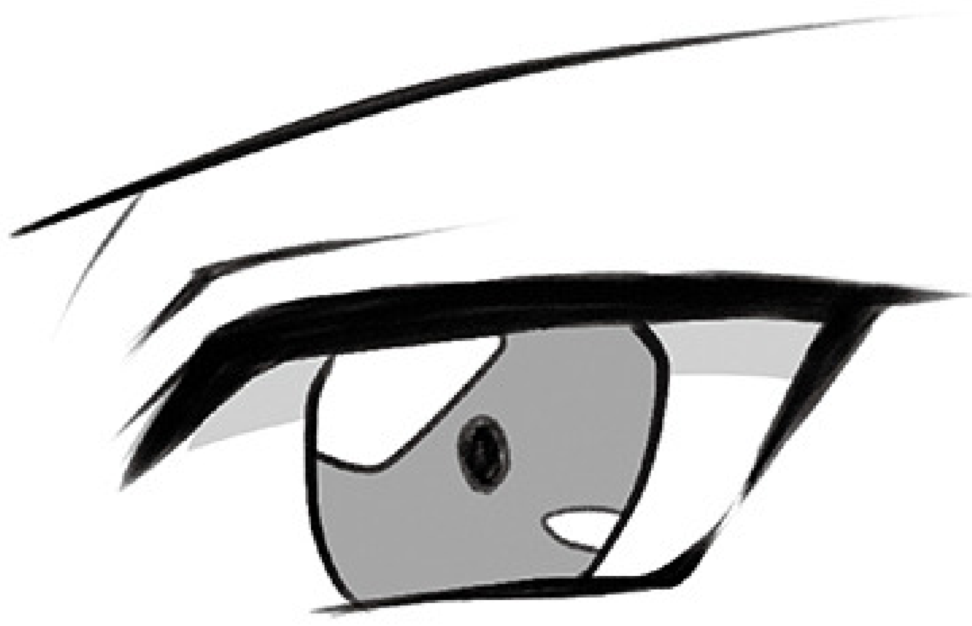
目の作画の今昔を見比べてみよう！

今と昔では目の作画も大きく変わっています。ハイライトが大きくシンプルだった昔に比べ、現在はデジタルイラストの普及により、様々な表現が増えてきています。

1990年代～



ハイライトが大きめで、目の形がくっきり三角形や楕円の形、ベタ塗りが多い印象

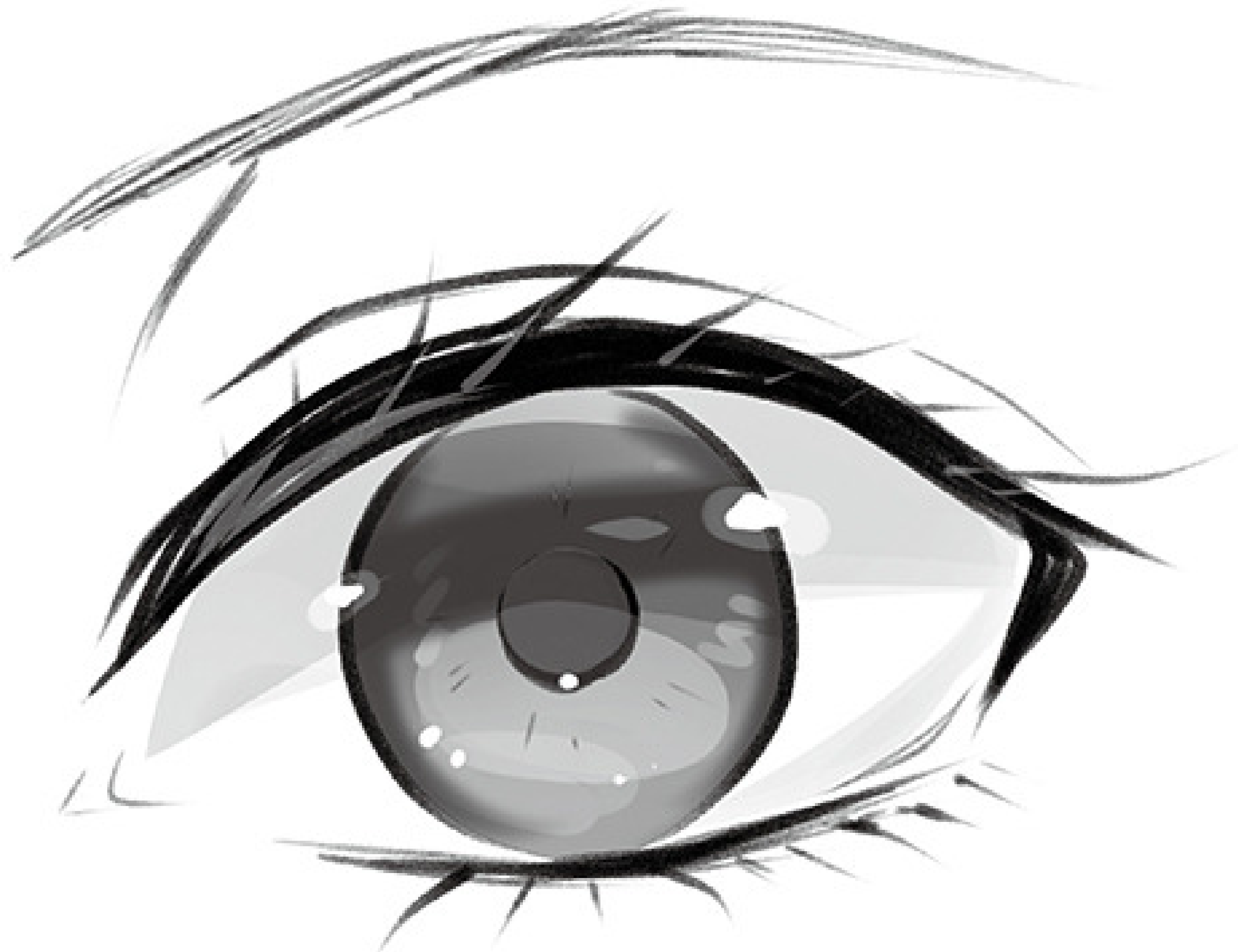


ハイライトが大きめな横長の目のタイプ



上下のハイライトが大きめな縦長タイプ

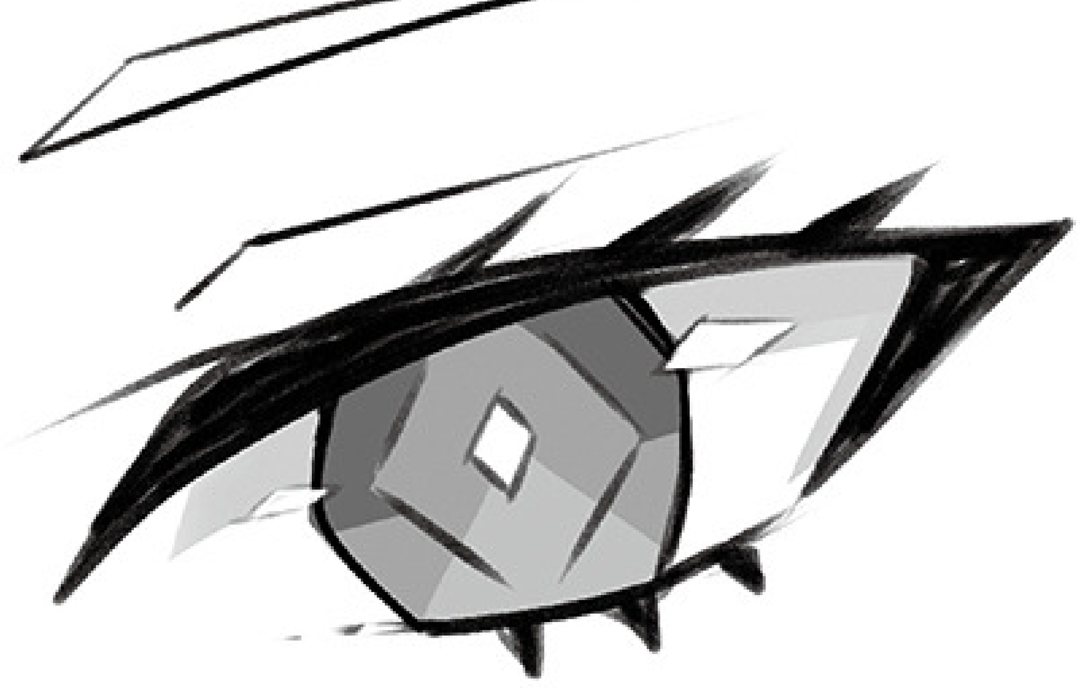
2015年代～



ハイライトは小さめ、黒目は丸めと、全体的にリアルな目の比率になっていますが、塗り方でデフォルメ～リアルさを調節



細かいハイライトが多めで、光やキラキラを多く使用、まつ毛などにもハイライト表現！



二次元のキャラクターでしかできないデザイン的な表現。キャラクターに合った図形や記号、マークなどを取り入れると個性が出ます！

最近流行りの目の共通点

最近のイラストでよくみられる目の特徴に「情報量の多さ」が挙げられます。男女問わずまつ毛の描写が細かかったり、瞳周辺のアレンジ幅が広がった個性的な目の描き方を、スタンダードな目から6つのパターンに分けて解説していきます！

スタンダードな目



【リアルさを少し足した例】



リアルテイストのイラストにおすすめです。まつ毛や目の描写を少し細かくするだけでリアル寄りな瞳に！

【まつ毛を特徴的にした例】



まつ毛の形状を工夫して目力アップ！　まつ毛に合わせて瞳孔も個性的な形状にするなど、オリジナリティを出してみましょう。

【瞳を発光させた例】



瞳孔を思い切ってハイライトに変更する、目の色を明るくするなど、現実ではありえない発光表現を取り入れた目。白目の色味を少し暗くすると目の光が映えます。

【瞳を特徴的にした例】



波打たせたり、ゆがませたり、思い切って瞳の形状を円系から変えてみると印象的な瞳になります。

【瞳をキラキラさせた例】



光が星空のような表現、宝石のようなシャープな表現、水面のような表現など、自然物からアイデアを得てみるのも良いと思います！　こちらも、黒目が目立つように白目の暗さを調節するのがお勧めです。

【瞳孔が特徴的な例】



瞳孔に合わせてハイライトやまつ毛もシャープに！
ここまでのパターンと同じく、目の形状の整合性は考えず、個性を出すことをメインに考えてみましょう。

05 ショートヘアーは生え際ごとのブロックを意識

Q. ショートヘアを描くと顔に対して頭部が大きく見えてしまいます。毛の流れが掴めず、描くのが苦手なのですがどうすれば上手く描けるでしょうか？

A. 髪のラインが後頭部より大きくなるのは正しい見え方ですが、大きくなりすぎないようにブロックごとにアタリをつけて全体のバランスに注意しながら描いてみましょう！



脚次郎
業界歴10年

添削してみよう！

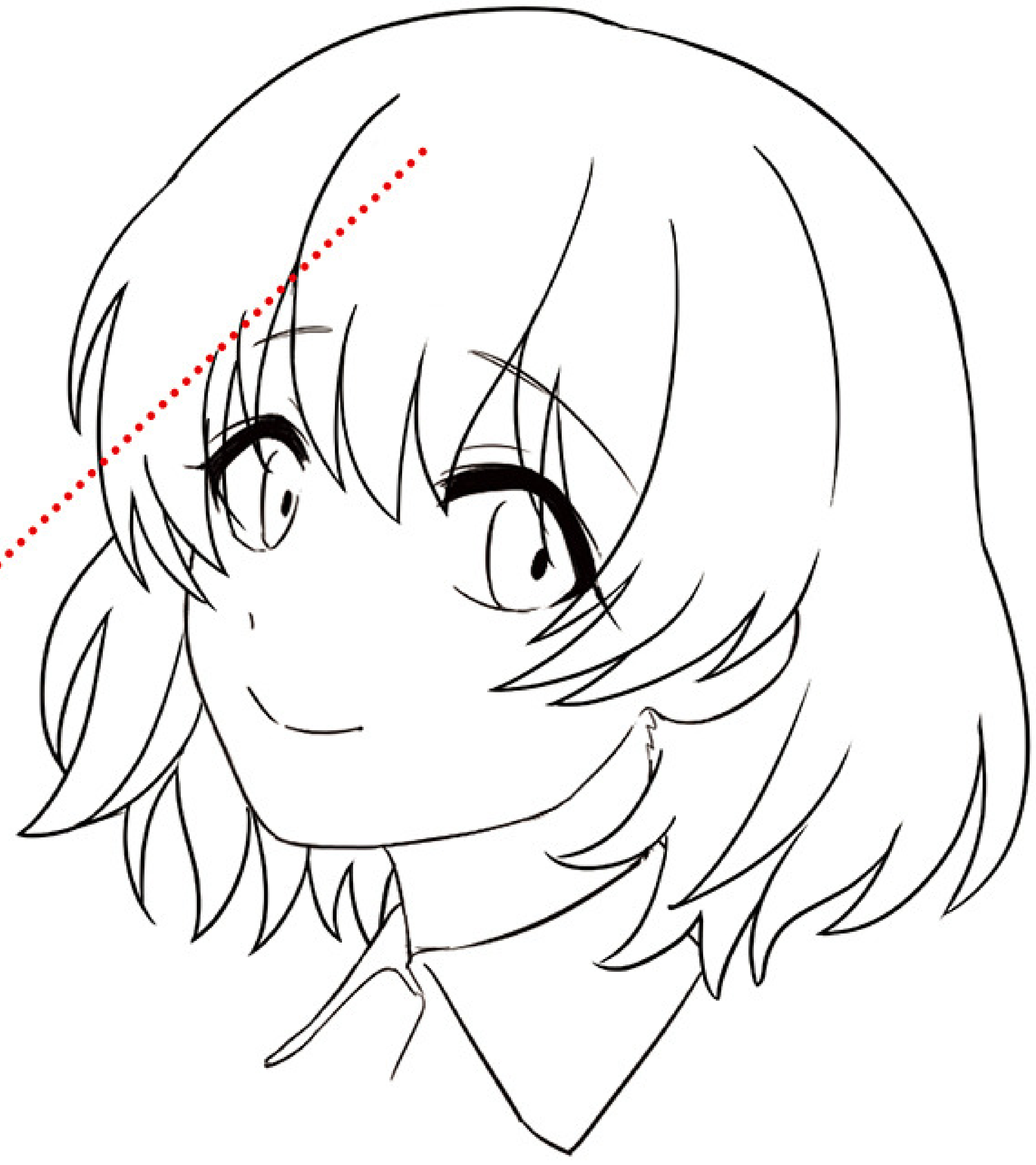
後頭部までの頭の大きさのアタリと生え際ごとの大きなブロックでアタリをつけてみましょう。生え際の位置が変わると左右の毛の量や長さが変わり、頭のバランスが崩れてしまうので、髪の左右のバランスを意識しましょう！

映えない作画

根元を設定せずに毛先から描くと生え際につれて毛束が太くなり、それをまとめるために想像以上に頭が大きくなってしまうので気をつけましょう！



映える作画

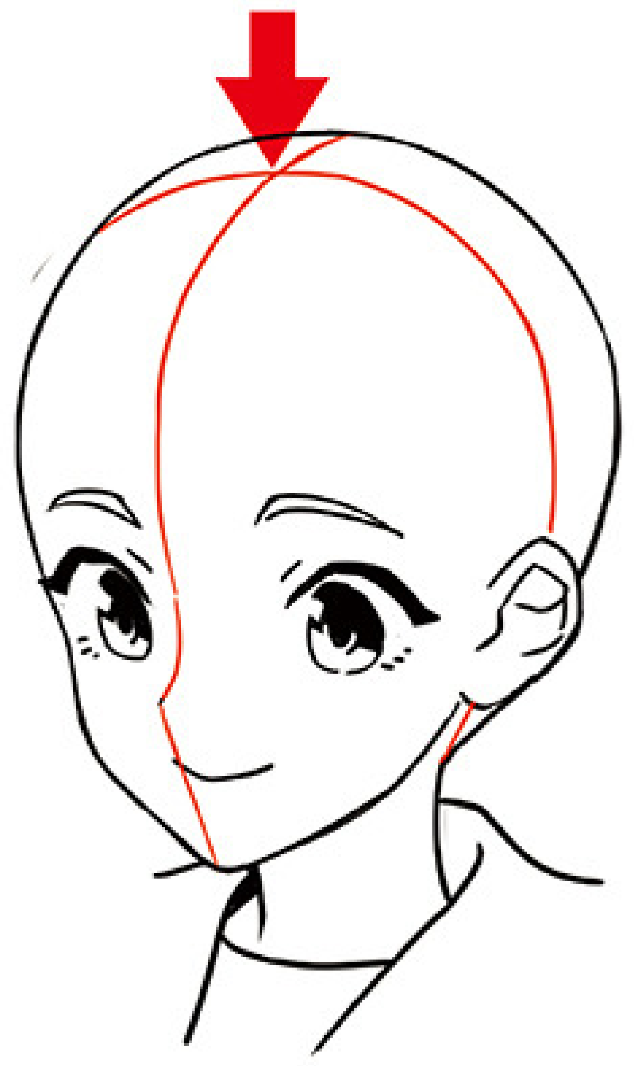


頭頂部だけでなく、生え際ごとにアタリを取ると頭が大きくなりすぎません！

つむじを意識した作画方法

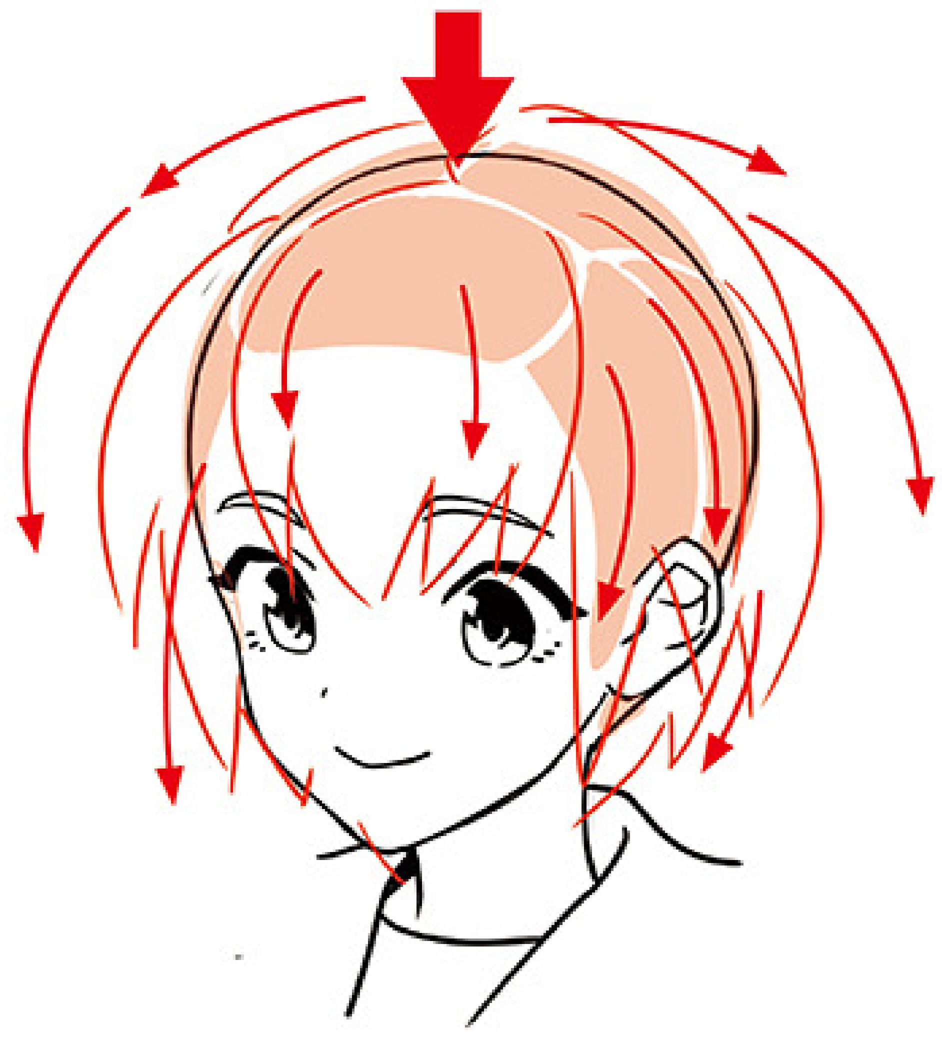
髪の毛の生え方には規則性があります。髪型にもよりますが、基本的にはつむじから毛の流れがスタートするため、髪を描くときは頭部のどこかにつむじを設定して描き始めるようにしましょう！

①頭部につむじを設定する



頭の丸みをイメージしておくと毛の流れが掴みやすいです！

②大まかなアタリを取る



つむじの毛の流れに沿いつつ、頭部全体から髪が生えているように生え際ごとのブロックを意識しましょう！

③アタリを参考に描き込んでいく



ブロックごとから髪が生えているイメージです！

【つむじの位置が横にある場合】



【くせっ毛の場合】



いちあっぷPOINT

【ダメな例】



つむじ1カ所から全ての毛が始まってしまうと立体感がなく不自然になってしまいます。

生え際の見える髪型の作画方法

前髪を分けたり、かき上げた形の短髪のように、生え際が見える髪型の場合、つむじというよりは髪の分け目から毛の流れがスタートします！

①頭に分け目を設定する



②アタリを取る



分け目に沿って生え際のブロックのアタリを取ります。

③アタリを参考に描き込んでいく

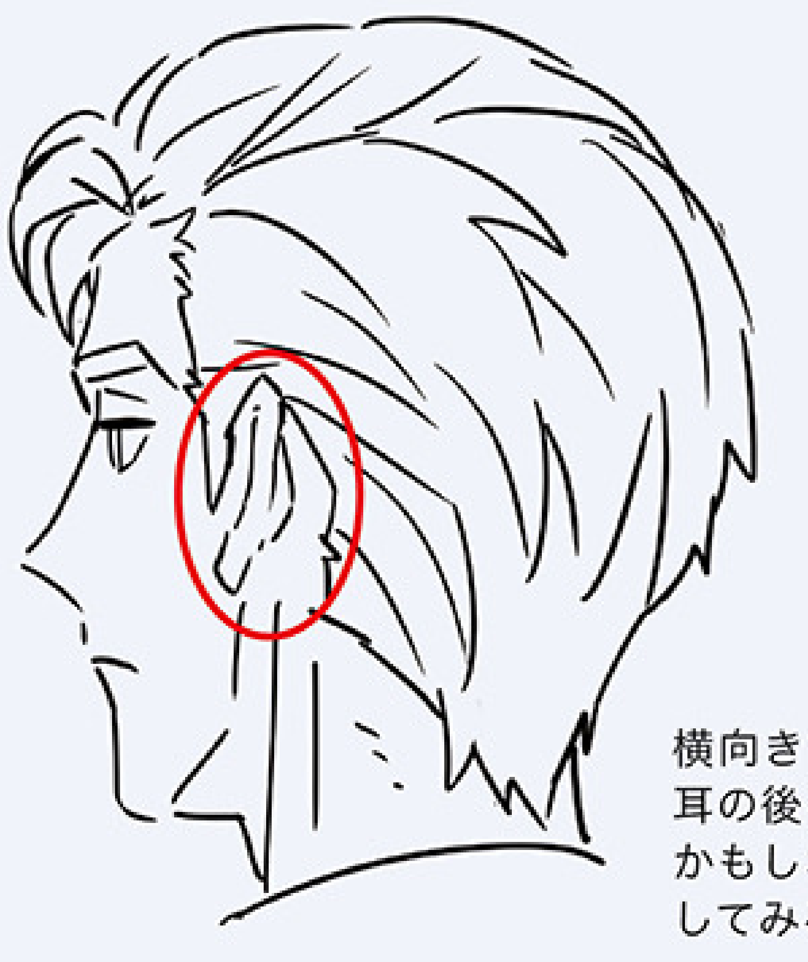


【前髪がある場合】



一度生え際を描いてから前髪を書き加えてみるとバランスが取りやすいです！

いちあっぷPOINT



横向きで生え際や首元に違和感を感じる場合、耳の後ろのすぐ近くから生え際が始まっているかもしれません！　少し耳と生え際の間隔を離してみると、より現実感が増します。

毛束のまとまった髪型の作画方法

短髪の髪型の中には重力に逆らったような毛束がまとまった髪の表現もよく見られます。イラストだからこそ表現できる迫力ある髪型の作画について解説していきます！

作例①





髪が不安定な場合でも生え際だけはバッチリきまっているとらしく見えます！

作例②





現実ではありえないタイプの髪型も頭の奥行きが出るように髪の立体感を意識してみると、絵としての説得力が出ます！

06 ロングヘアーはシルエットが命！

Q. サラサラなロングヘアーが描きたいのに毛束が塊のようになってしまいます。繊細な髪の毛を描くにはどうしたらいいのでしょうか？

A. “もっさり感”の原因はシルエットにあります。自然体な髪の動きをイメージしてイラストとして魅力的に見えるシルエットにしてみてください！



UNI
業界歴：7年

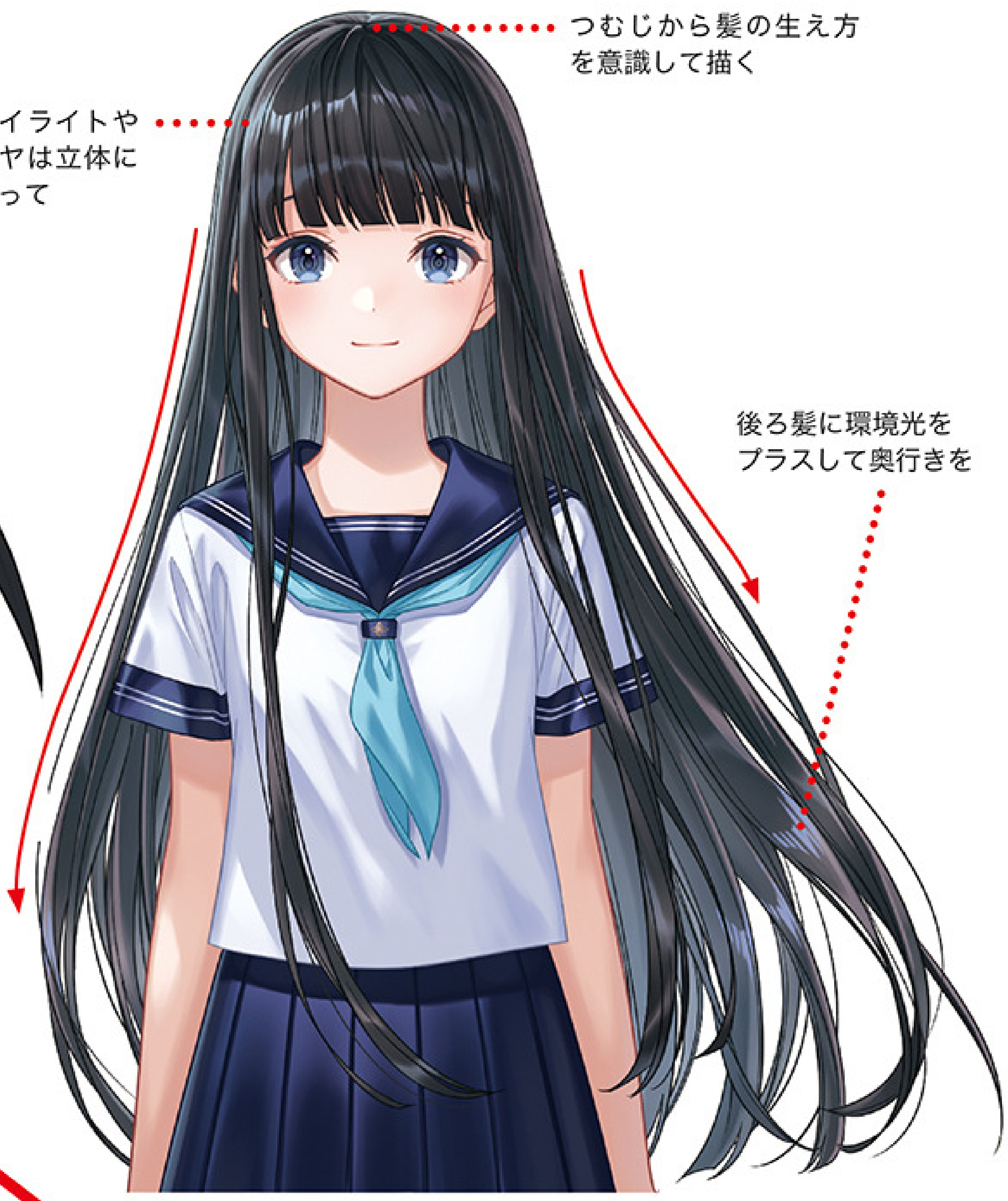
添削してみよう！

風になびく黒髪ロングで、とても可愛いのですが、野暮ったく見えてしまいとてももったいないです。全体のシルエットと塗り方を整えてみましょう。

▶ 映えない作画



▶ 映える作画



ロングヘアを描きやすくする方法

長い髪を描く時も短髪と同様に流れを意識しつつまずは全体のシルエットを大まかにとってみましょう。描きたい長さやボリュームなどが決まったらシルエットをガイド代わりに使って頭部から毛先に向かって少しづつ毛束を描写していきます!

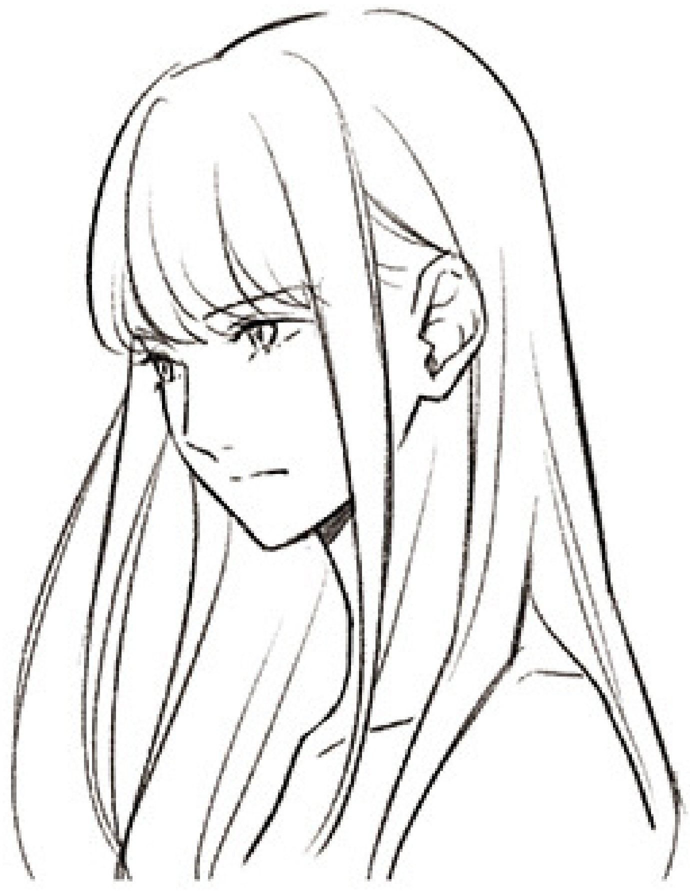
①頭部のアタリを取る



頭部のつむじからすべての毛が生えているのではなく、毛は頭部全体にある毛穴から生えています。
短髪なら上向きのままツンツンヘアに、ロングヘアは重みで下向きに流れていきます。

生え際のアタリも軽く描き込んでおくと髪型の構造をつかみやすいです！

②ラフを描く



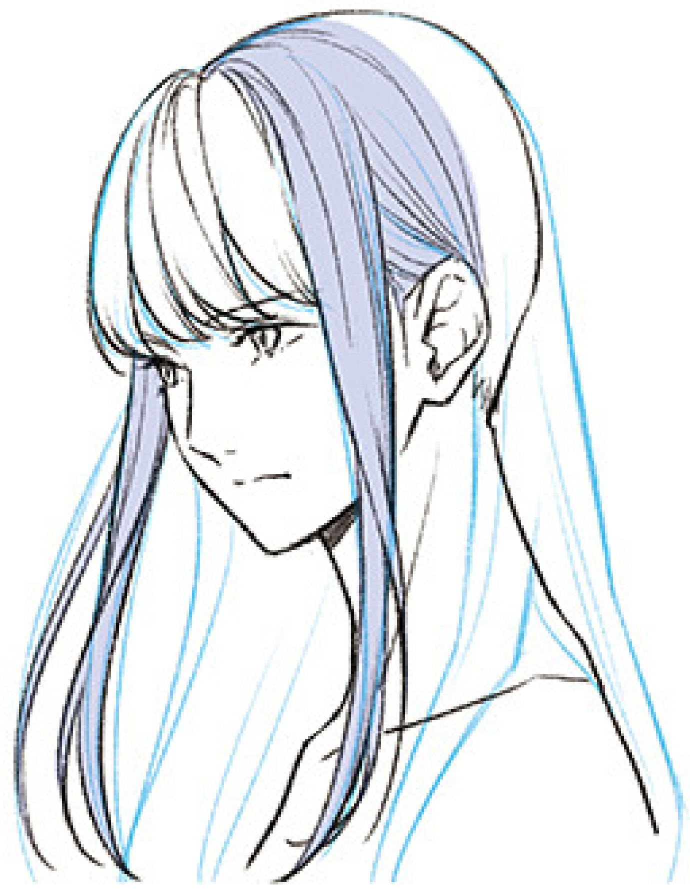
自然な流れを意識しつつ、ざっくりと髪のラフを描きましょう！

③前髪を描く



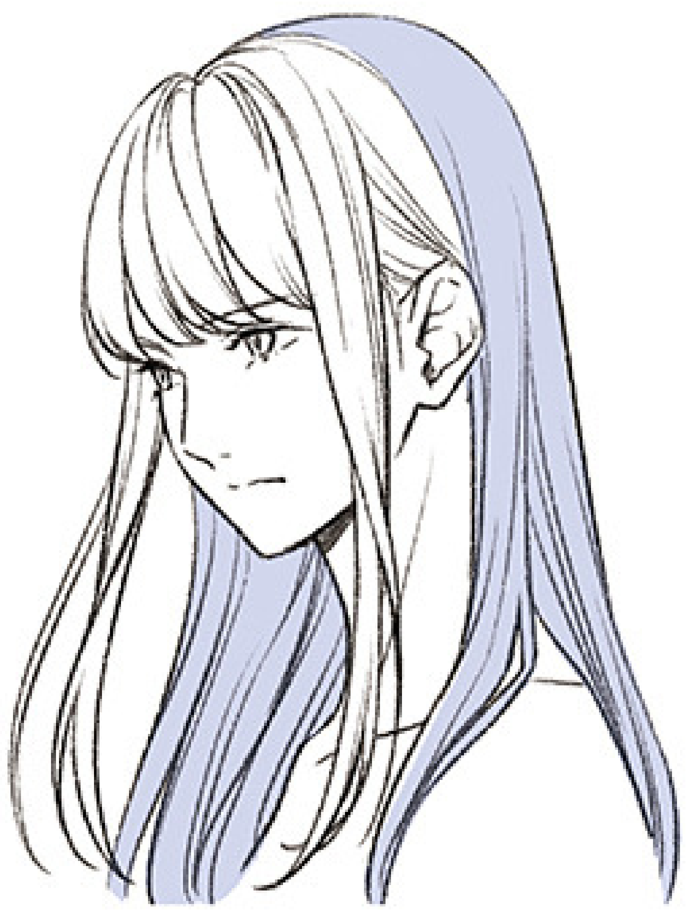
パーツごとに分けて描いていくと毛束の自然なまとまりが分かりやすいです！

④側頭部の髪を描く



横に流れる髪、耳にかかっている髪を意識しつつ、整えながら自然で美しい形に！

⑤後ろの髪も同様に描いていく



どこから生えている毛なのか、不自然にならないように意識しましょう！

⑥遊び毛を追加する



凹凸や前後感がイメージしやすい仕上がりになるのが理想的です！

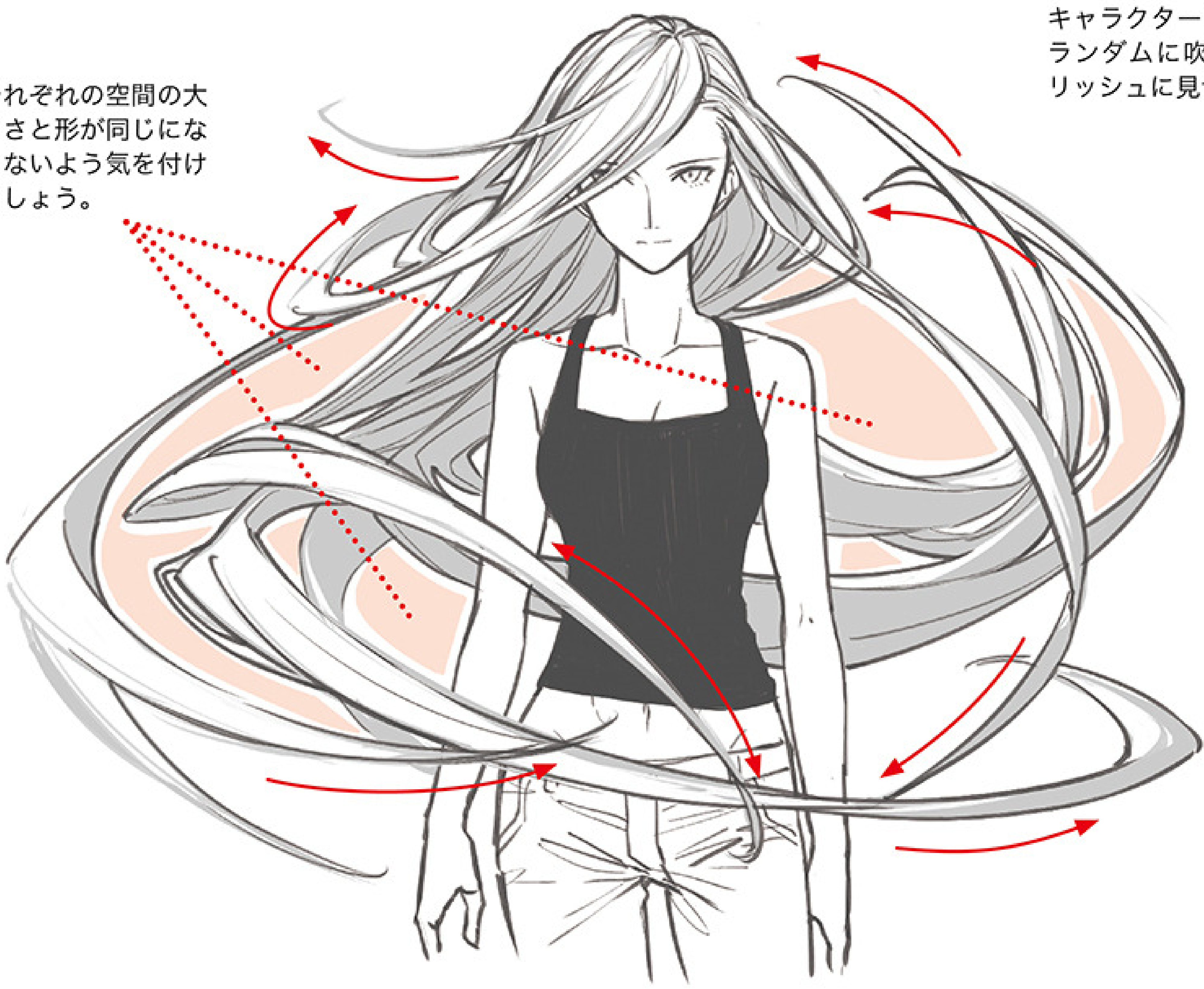
全体のバランスを整えたら完成です！

髪の流れをキレイに見せる作画

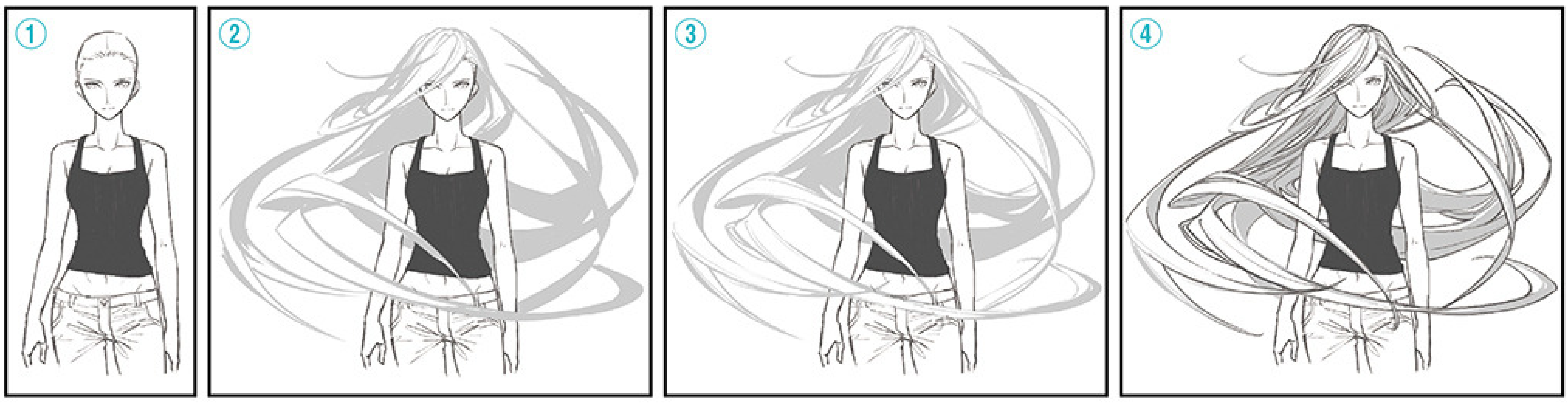
長髪は短髪よりも長さがある分、動きやアレンジの自由度がかなり広がり、キャラクターを際立たせる演出も髪の動きだけでかなり大きく違ってきます。ここでは大胆な髪の流れをキレイに見せる方法を解説していきます！

キャラクターは静止していますが、ロングヘアでランダムに吹く風を表現してイラストをスタイリッシュに見せることを意識しましょう。

それぞれの空間の大きさと形が同じにならないよう気を付けましょう。



髪の毛は軽いので、風、エフェクト、キャラクターの動きなど色々なものから影響を受けて形を自在に変えます。最初に「髪にどんな役割を持たせたいか」「髪がどんな影響を受けているのか」を決めておくとイメージがまとまりやすいです！　画面を大胆に演出したい時は手前と奥で髪を表現すること、毛束の太さ、細さ、曲線の角度にメリハリをつけるのが大切です。



いちあっぷPOINT

作例を見てみよう



髪を空中に漂うように配置し、イラストの優雅さを演出します。S字のゆるやかなカーブで髪のやわらかさ、浮遊感を表現しましょう！



キャラクターの動きに合わせて髪を大きく翻えらせることで構図に勢いを持たせます。大胆なカーブと奥行きで力強さを表現しましょう！

結んだ髪の作画・作例

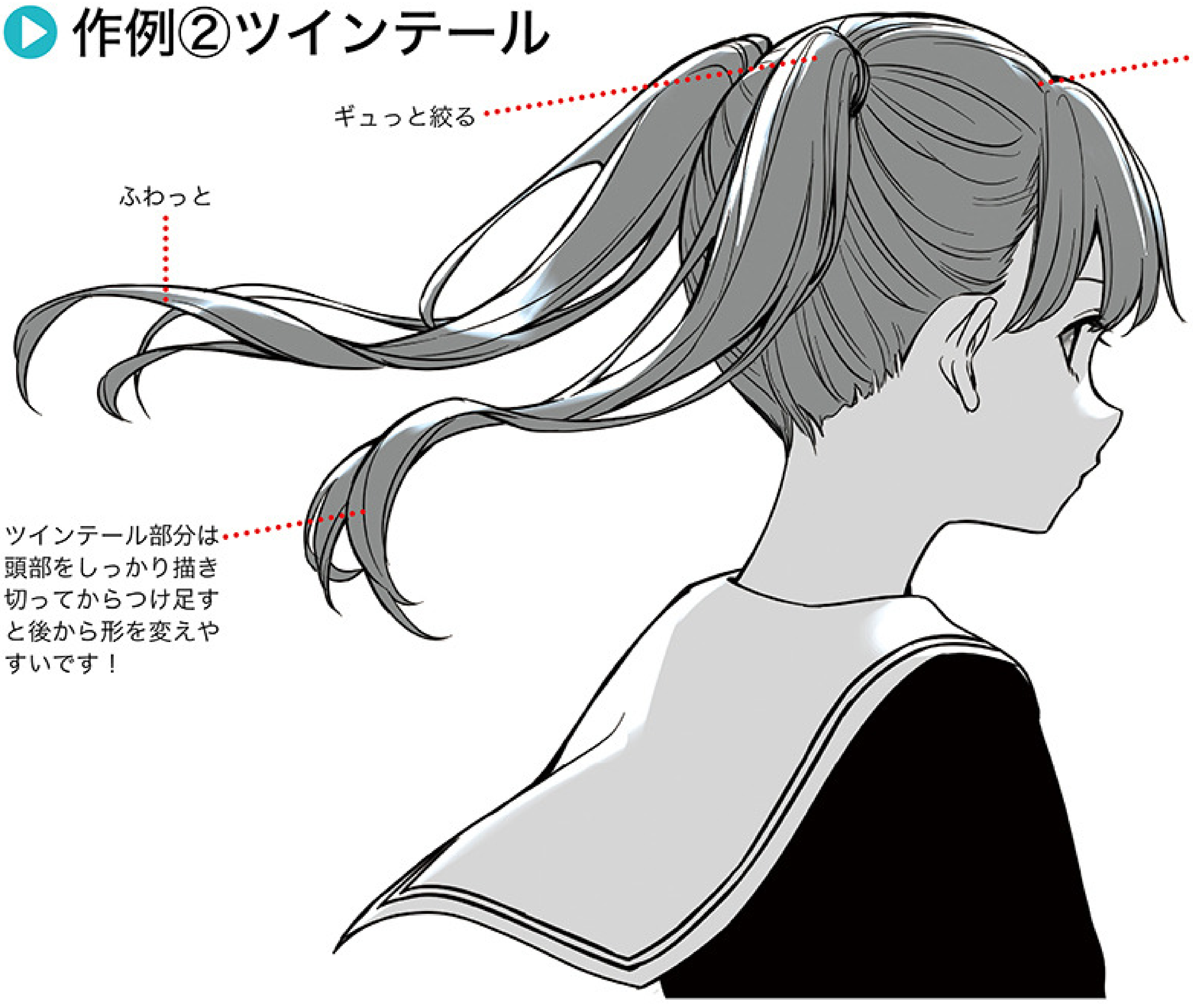
ヘアアレンジとして髪を結んだスタイルを描く際は、下ろしている時と髪の流れが変わります。つむじというより、おでこの生え際から毛の流れがスタートすることが多いです。作例を参考に、29ページの手順を応用しながら結んだ髪を作画してみましょう！

作例①ハーフアップ

下ろしている髪の作画同様、頭部のアタリに生え際を描いておき、髪の流れはラフの段階からある程度正確に描写しておくと良いと思います！



作例②ツインテール



07 立体的な手は図形を意識！

Q. 手を描くとどうしても立体感が出ません。どうすればよいでしょうか？

A. 簡単な図形に起こして形状のバランスをとること、手の凹凸を理解して各パーツごとの長さに差をつけたパースを意識して描くことが大切です！

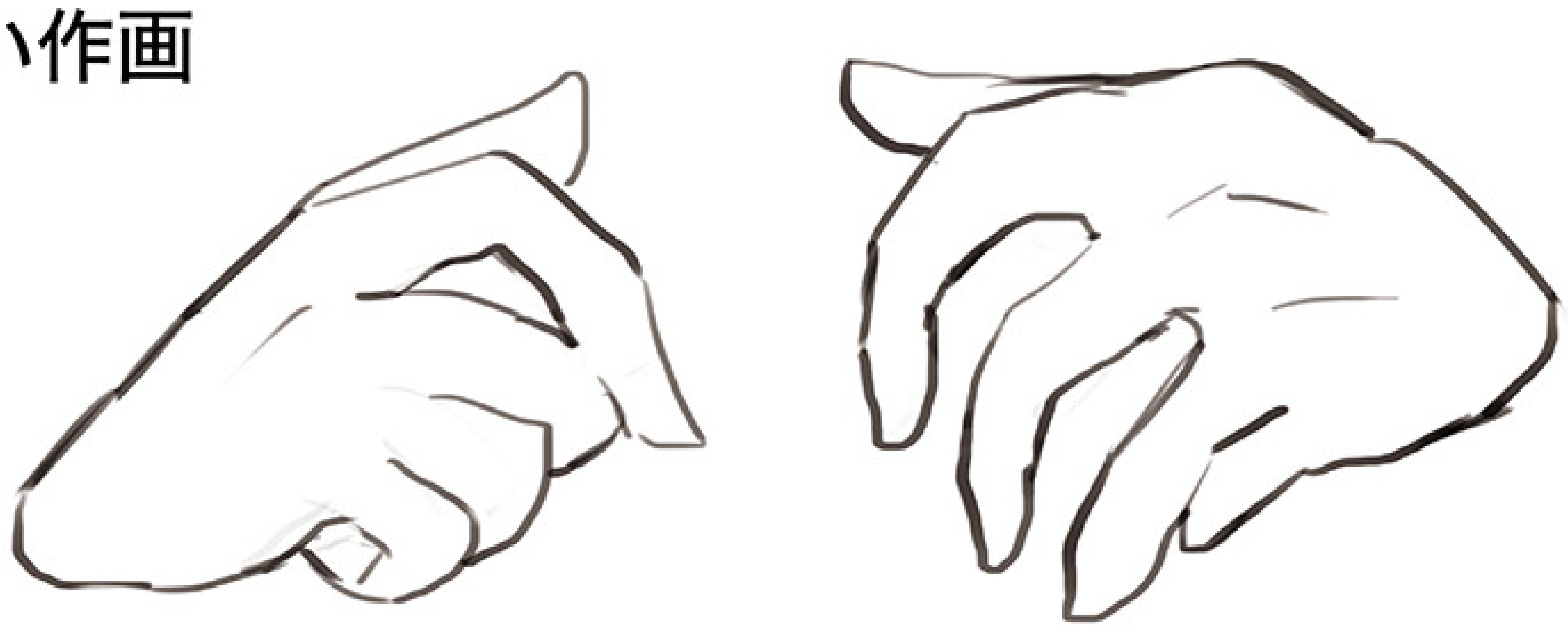


原っぱ
業界歴6年

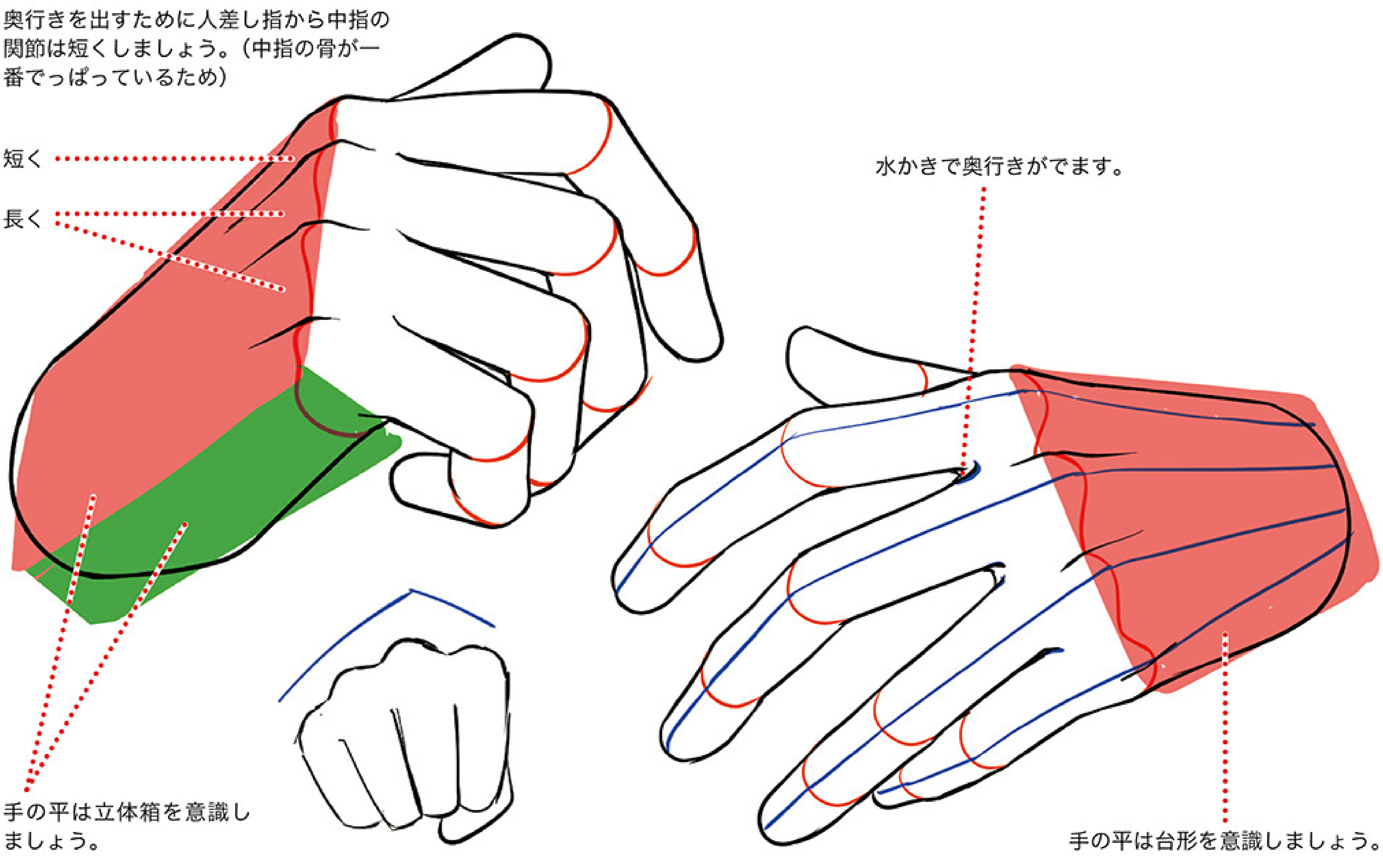
添削してみよう！

手の柔らかさ、角度の付け方はとても魅力的です！　骨格からの関節の位置と、各関節ごとの長さを意識するようにしましょう。

映えない作画



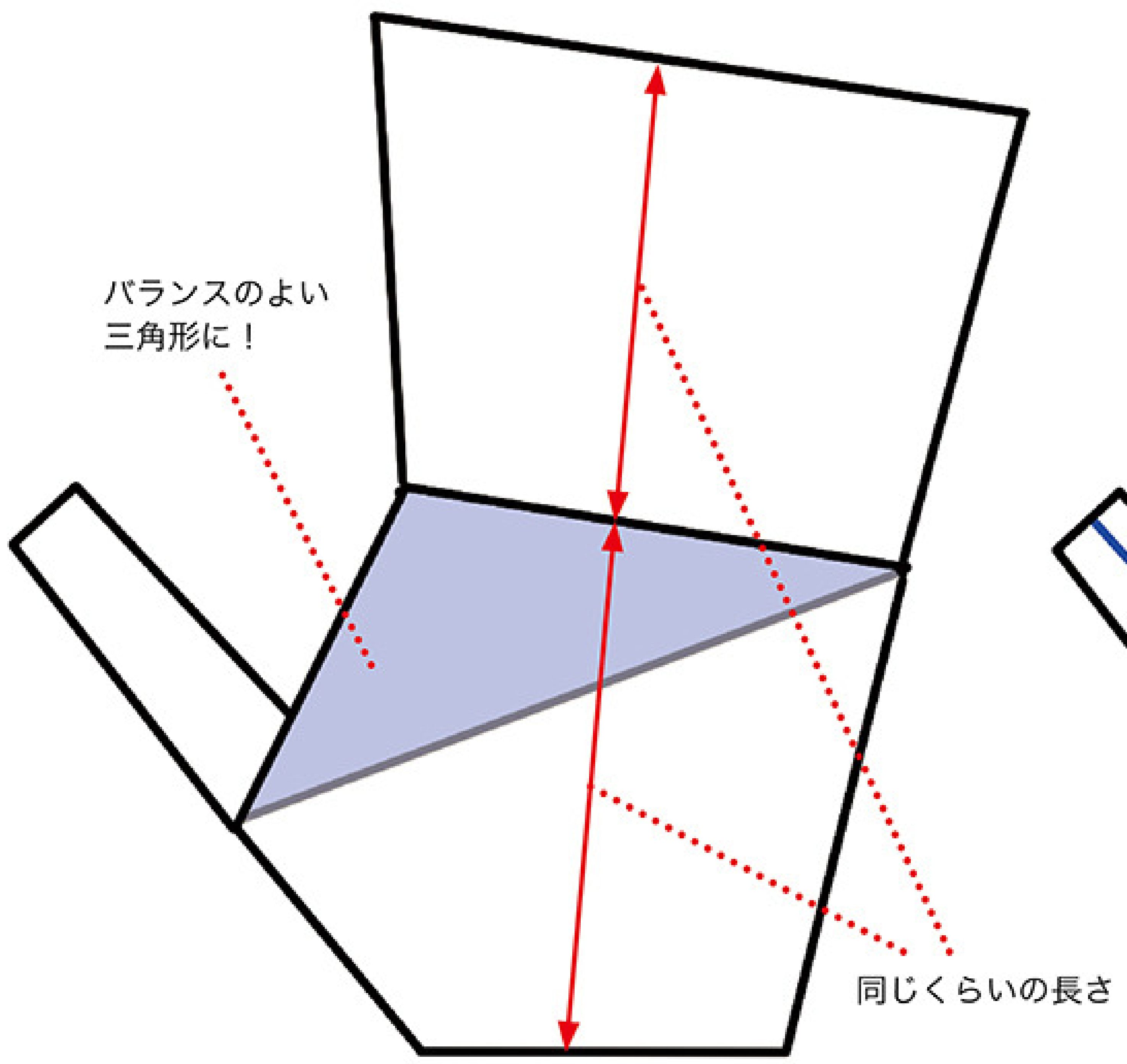
映える作画



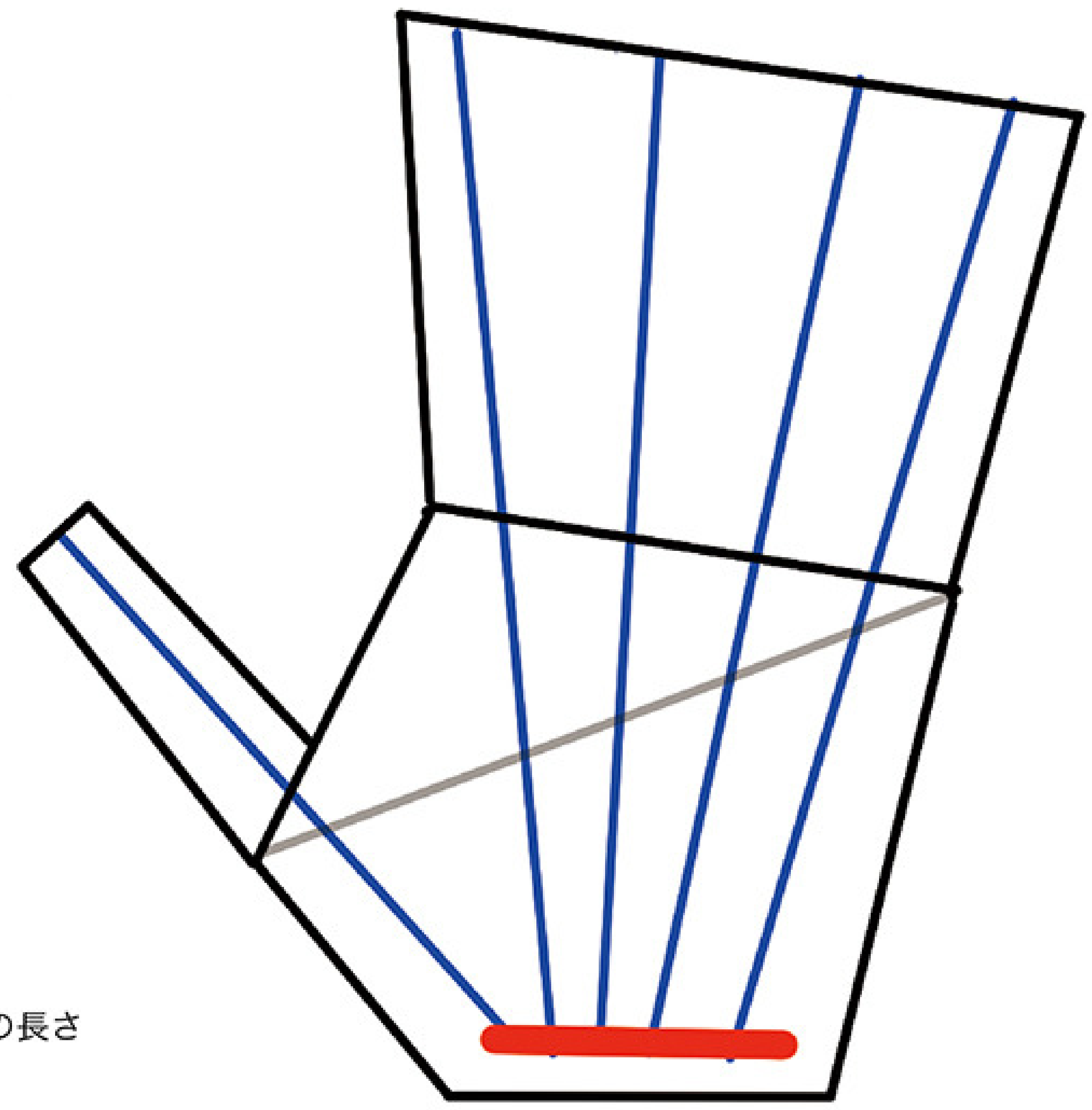
基本的な手の描き方

手はキャラクターイラストの中でも特に複雑な動きをするので描くのが苦手な人が多い印象です。まずは形を単純化して分解し、手を構成するパーツの形や比率を覚えましょう。

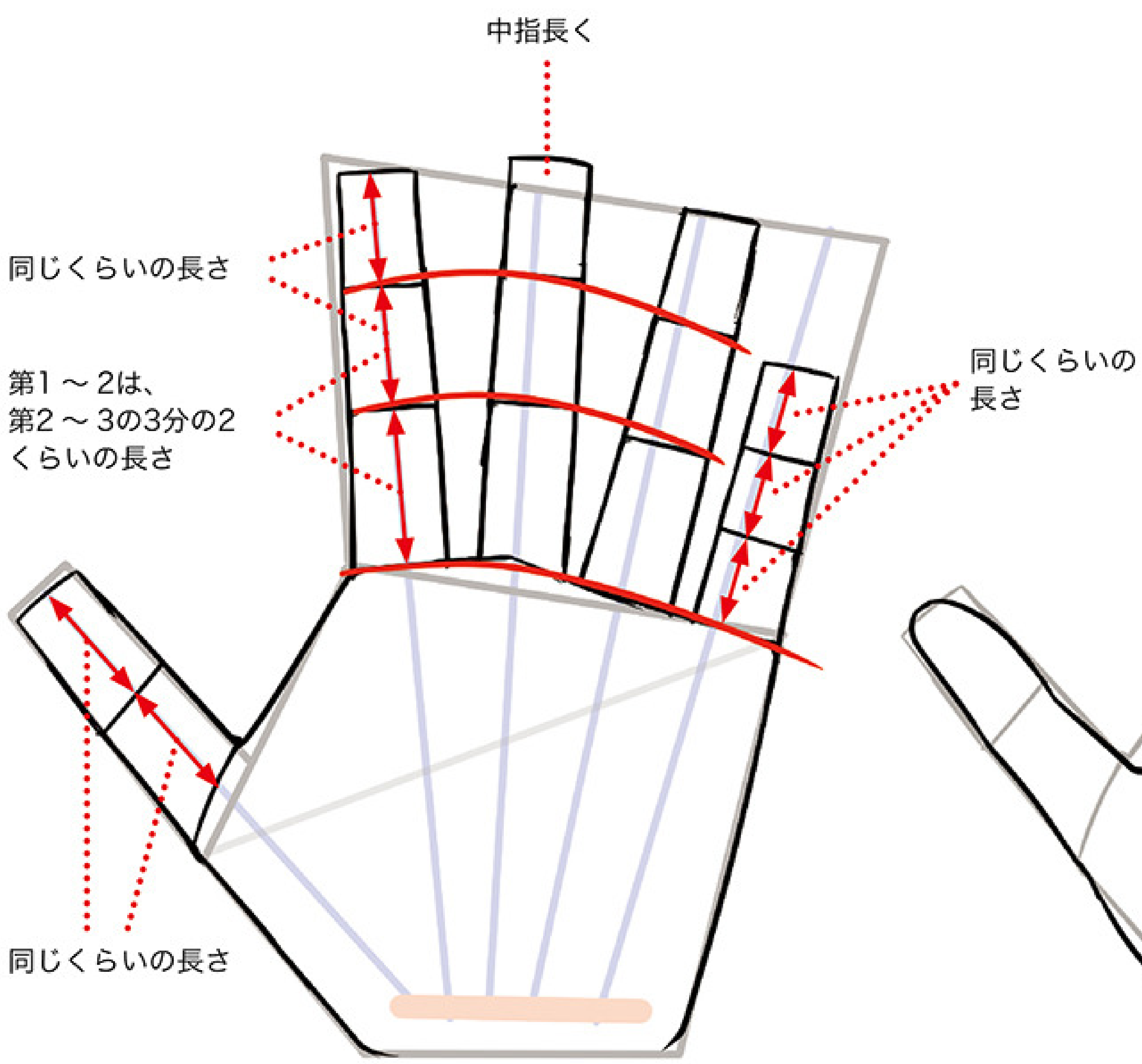
①図形にして考える



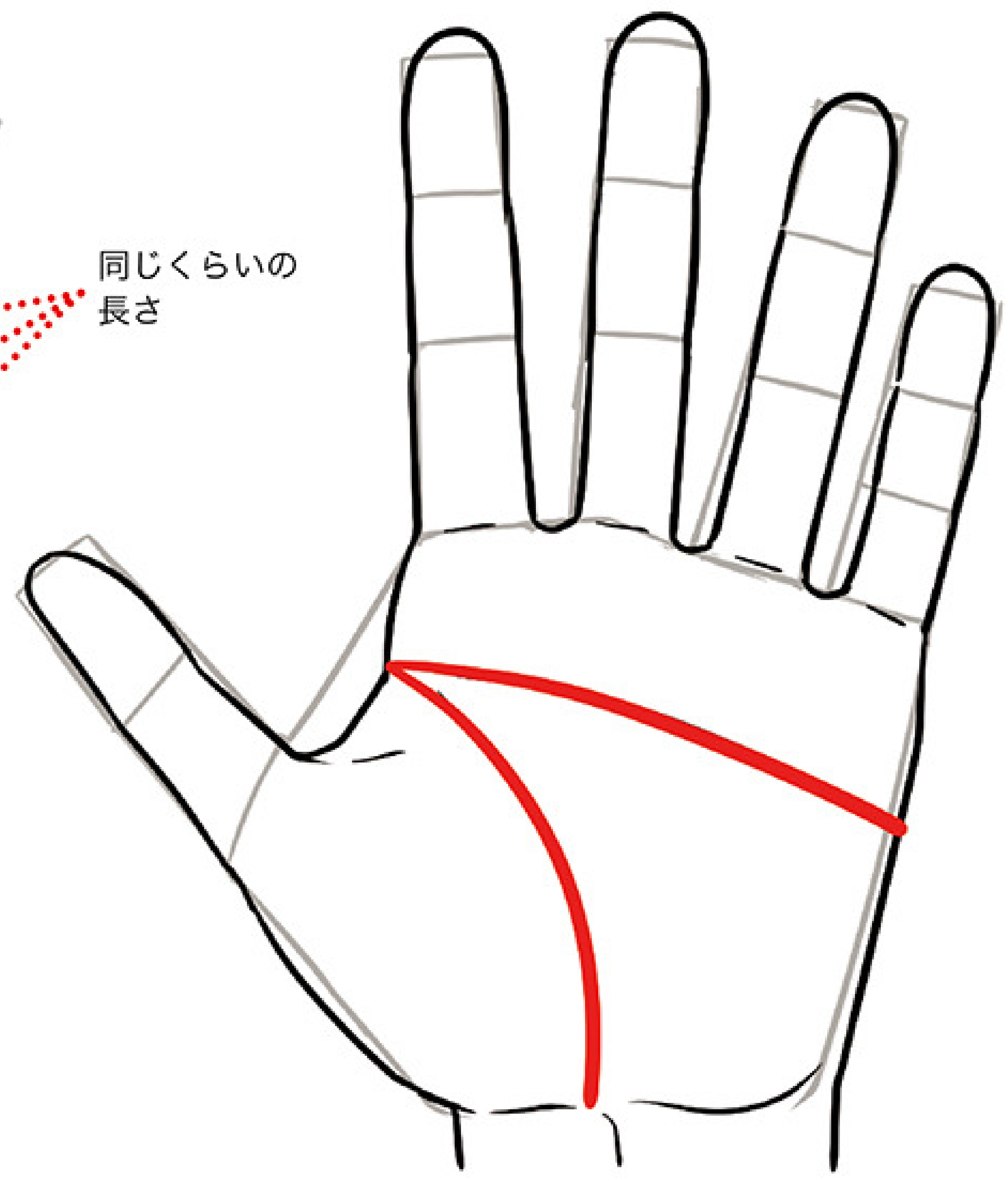
②骨のアタリを入れる



③各関節の長さを考えながらバランスを取る



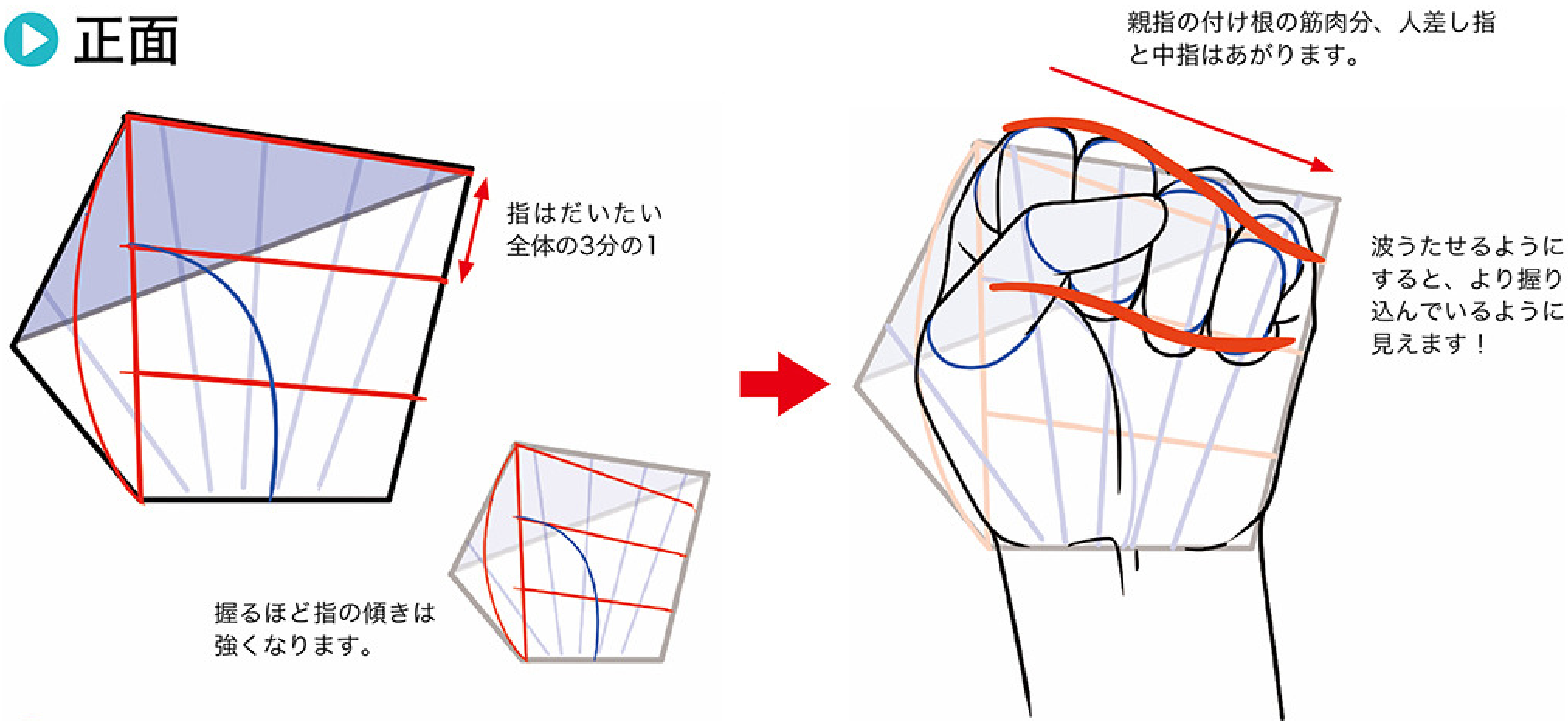
④筋肉の凹凸と関節を意識しながら肉付けする



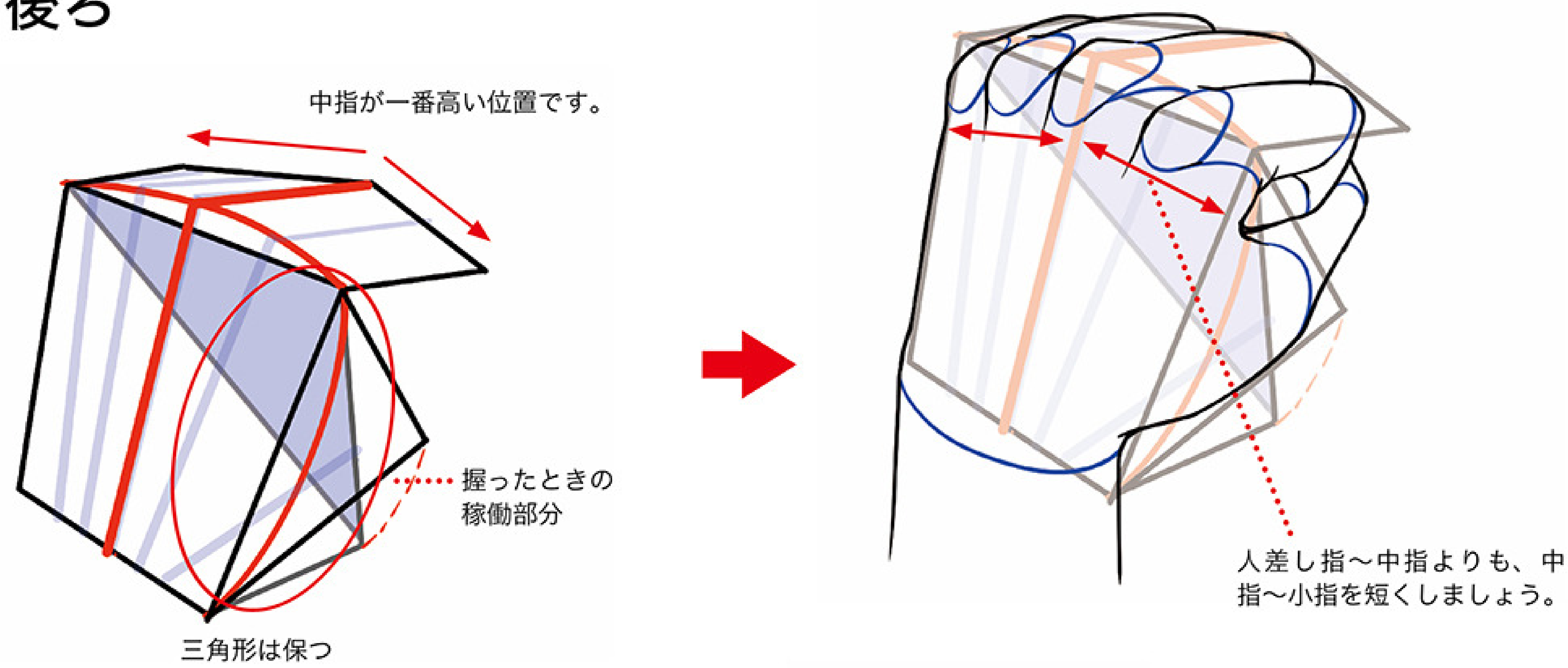
グーの手の作画

手の作画の中で特に難しい握りこぶしを、前のページの「基本的な手の描き方」を応用して色々な角度から描いてみましょう！　握った手は、手のひらや指の厚みを特に意識しながら描くことが重要です。

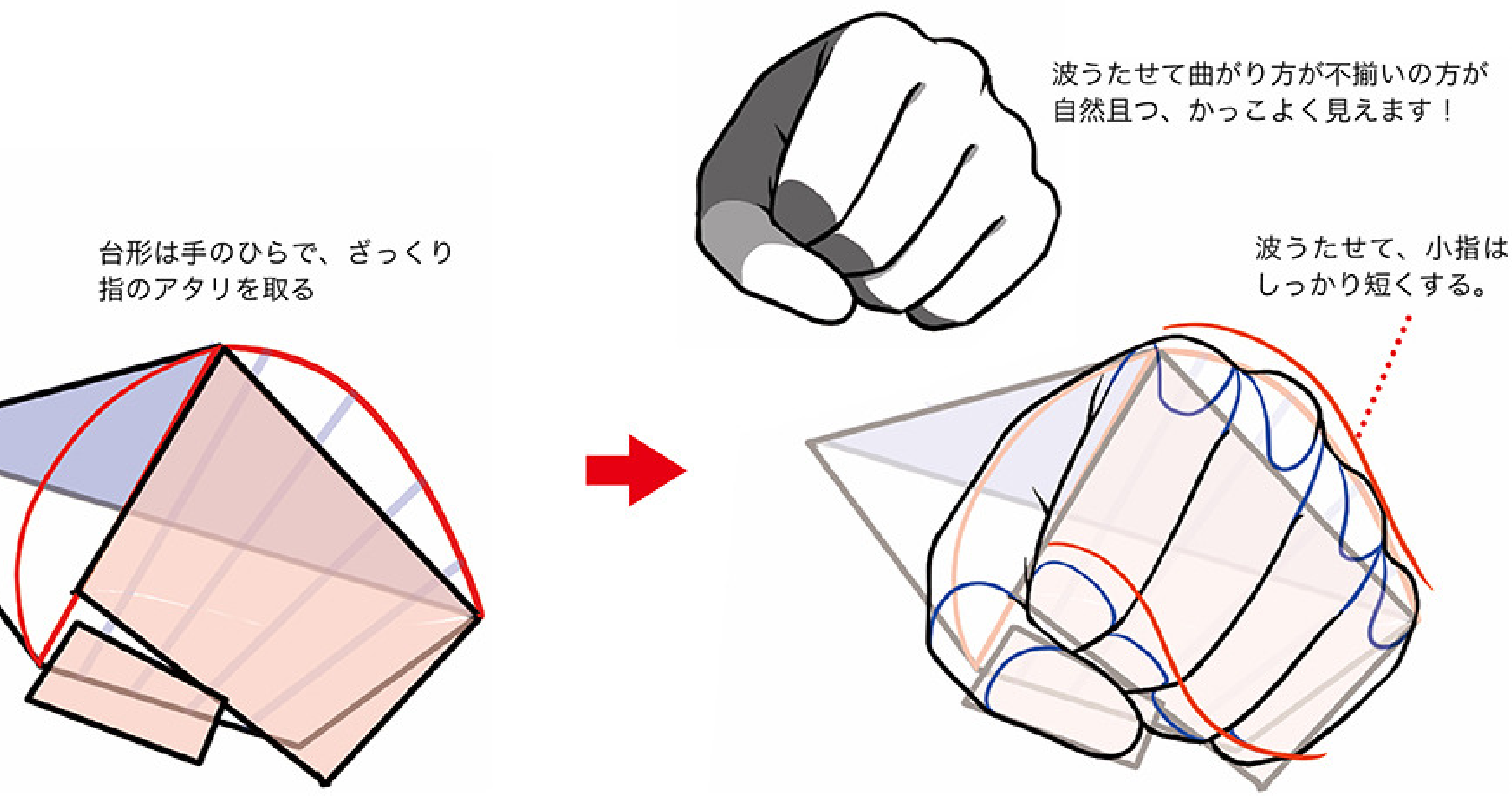
正面



後ろ



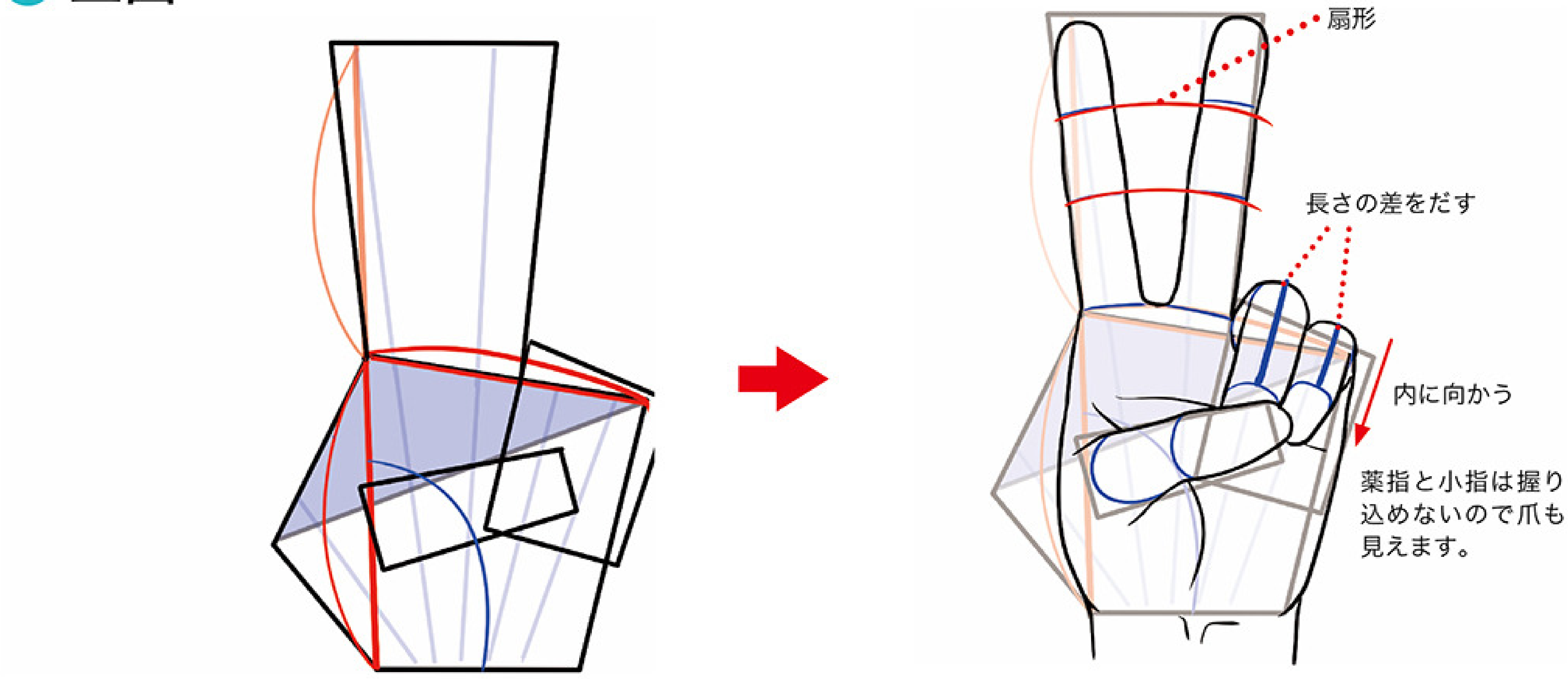
俯瞰



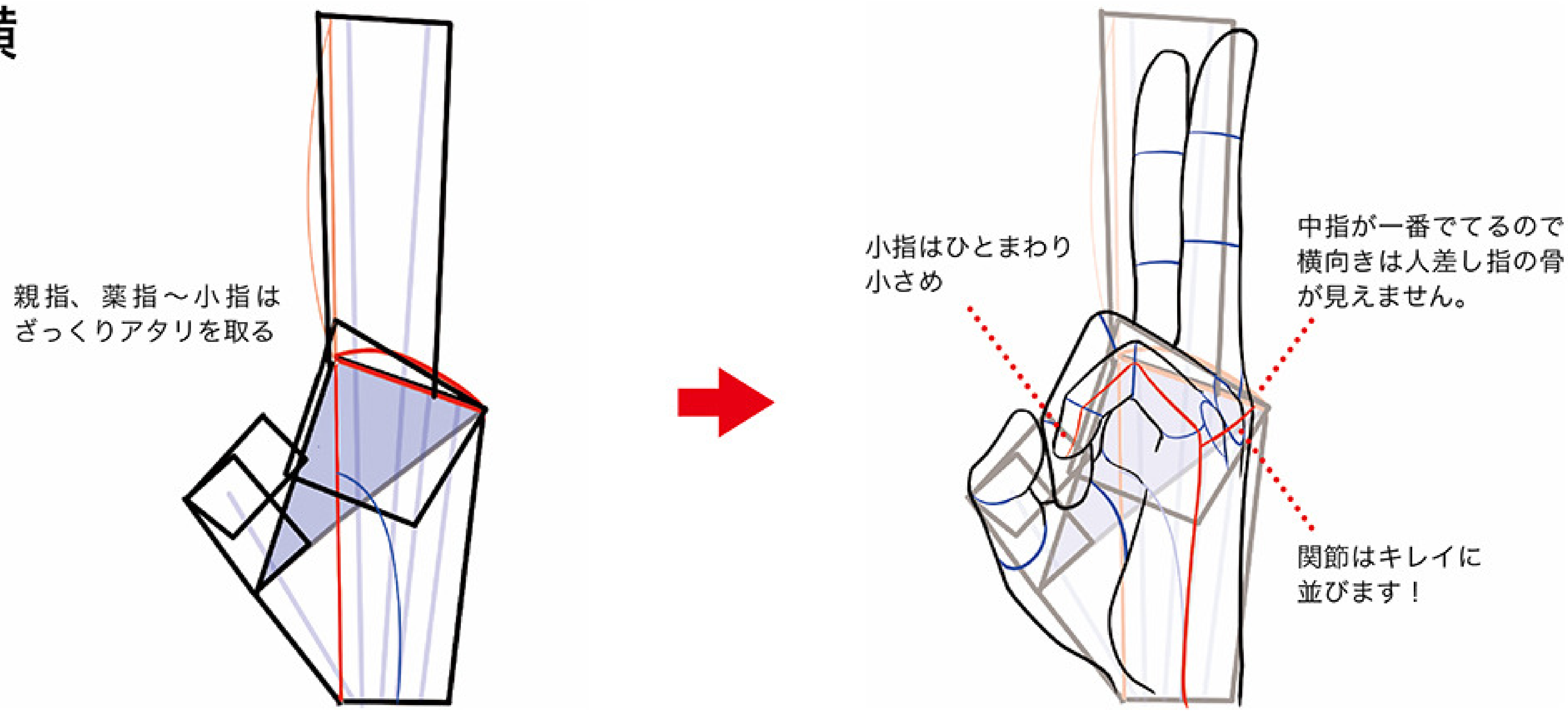
チョキの手の作画

今度はピースした手を色々な角度から描いてみましょう！　握りこぶしとは異なり、半分開いた手＋握った手の複合型といったイメージです。

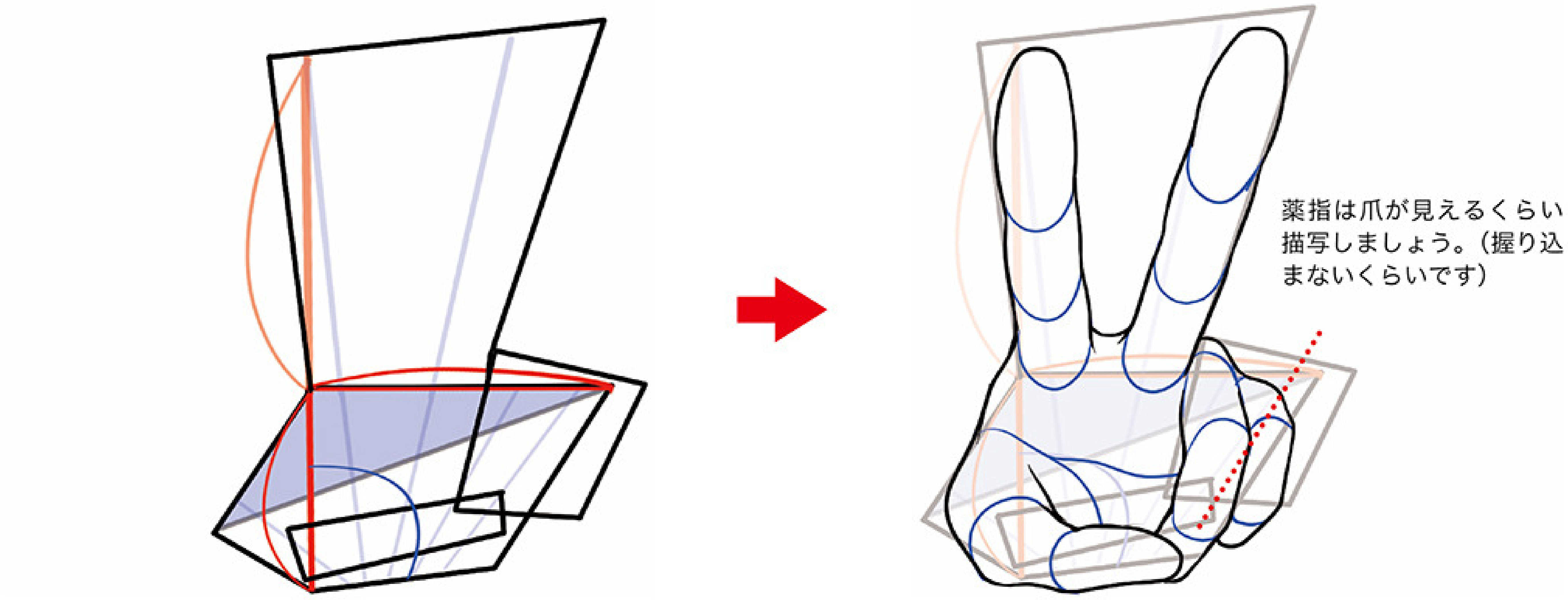
正面



横



俯瞰



08 手で作画を引き立たせる!

Q. 手を描いていても、どこか不自然な印象になってしまいます。どうすればよいのでしょうか?

A. 指の太さや長さがそれぞれの指で違い過ぎると不自然に見える原因になります。隠れている部分にもアタリを取って長さや太さに気を付けましょう!

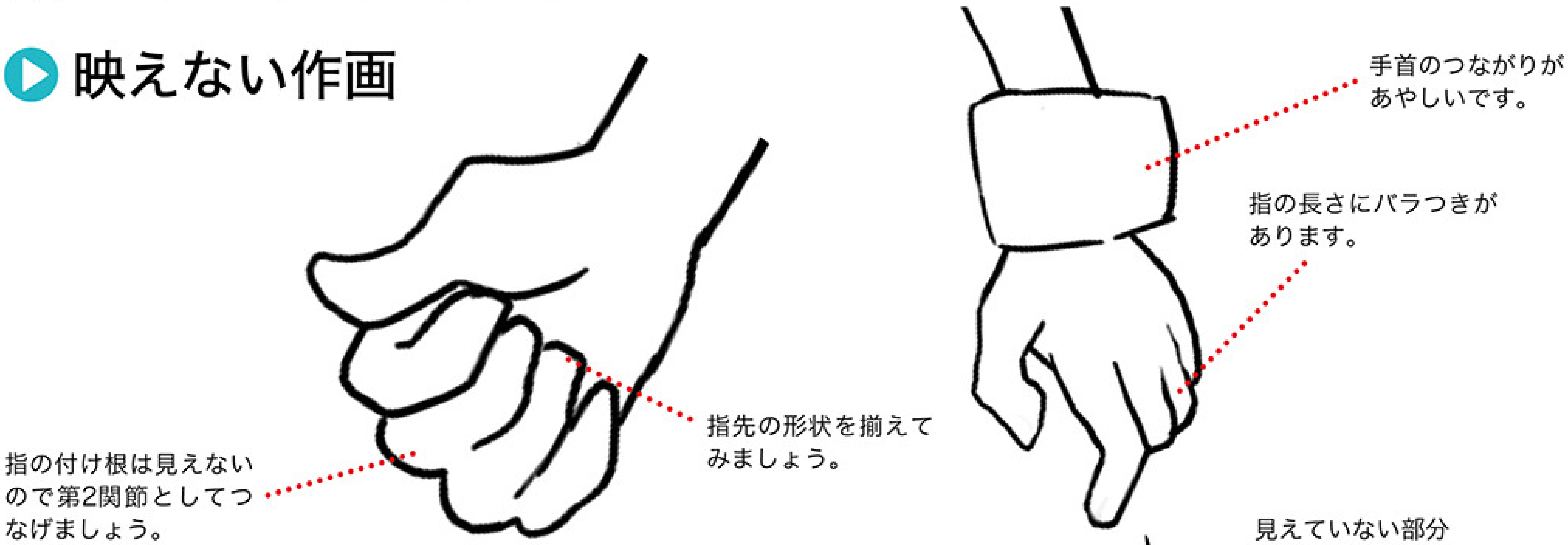


猫家あねご
業界歴7年

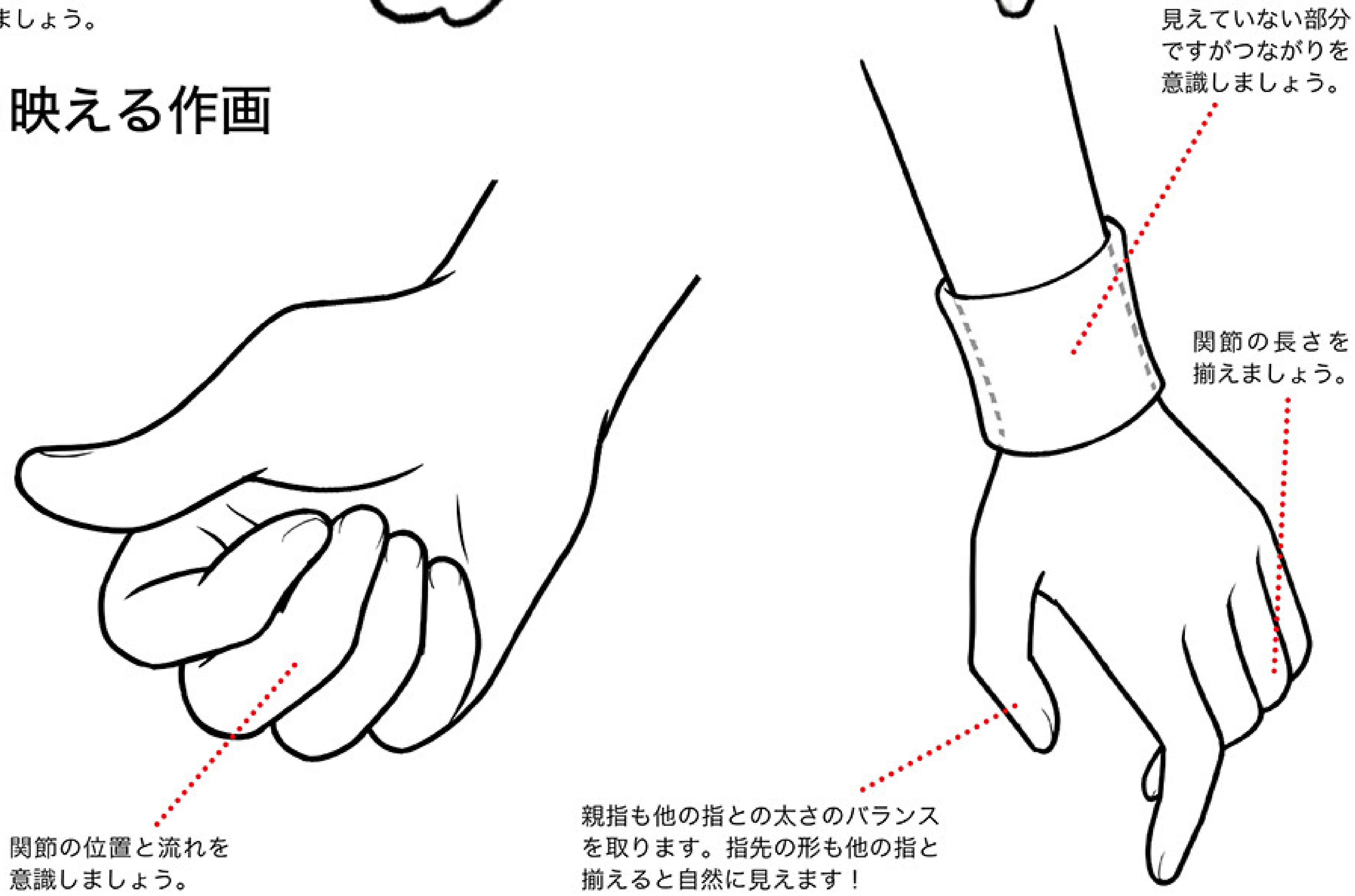
添削してみよう!

どちらの手も、手のひらや指の位置のバランスはよくとれています。関節の長さも伸び縮みしないように気を付けてみましょう。また、服などで隠れている部分がつながっているかも意識して描くようにしてみましょう。

▶映えない作画



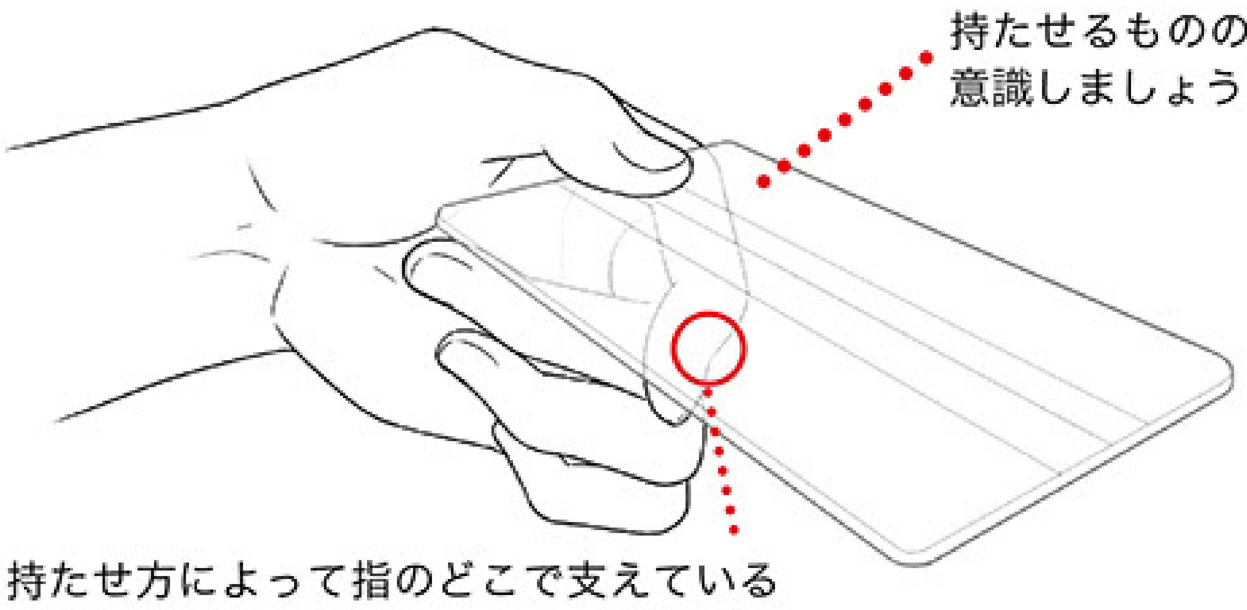
▶映える作画



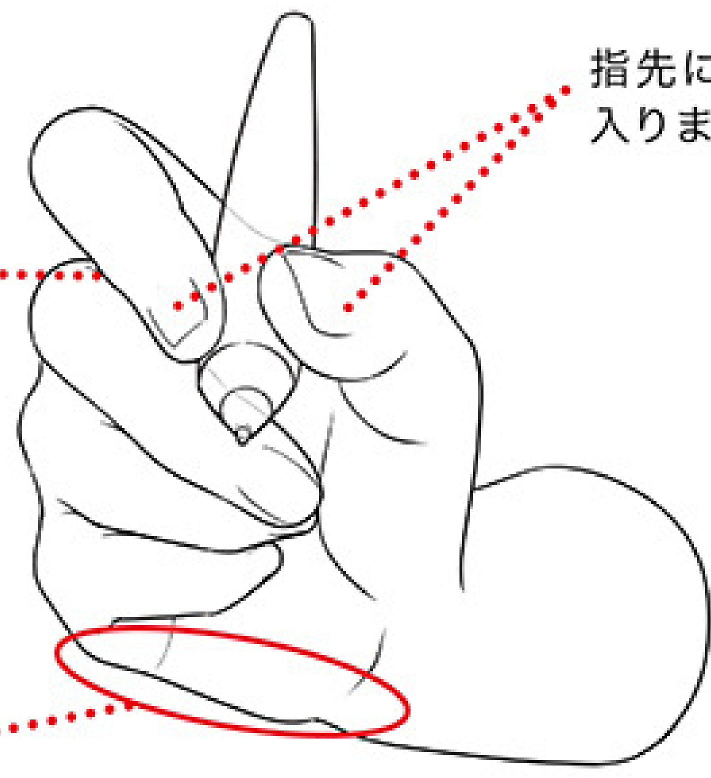
日常動作における手の作画

何かを持つ、握る、支えるなど日常によくある動作の手の描写について、ポイントを紹介していきます！

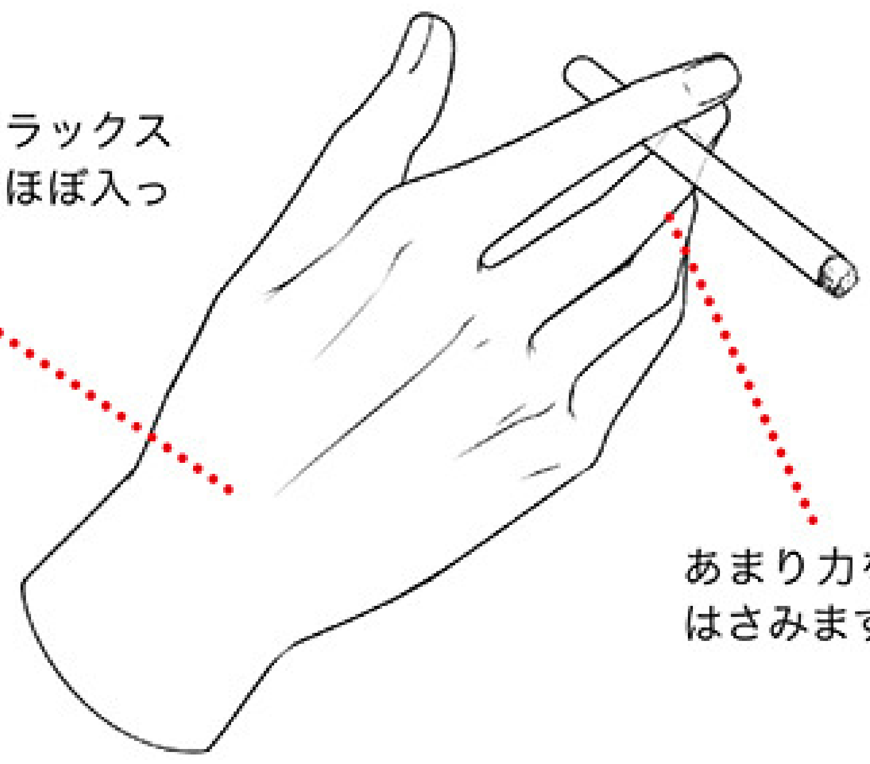
持つ



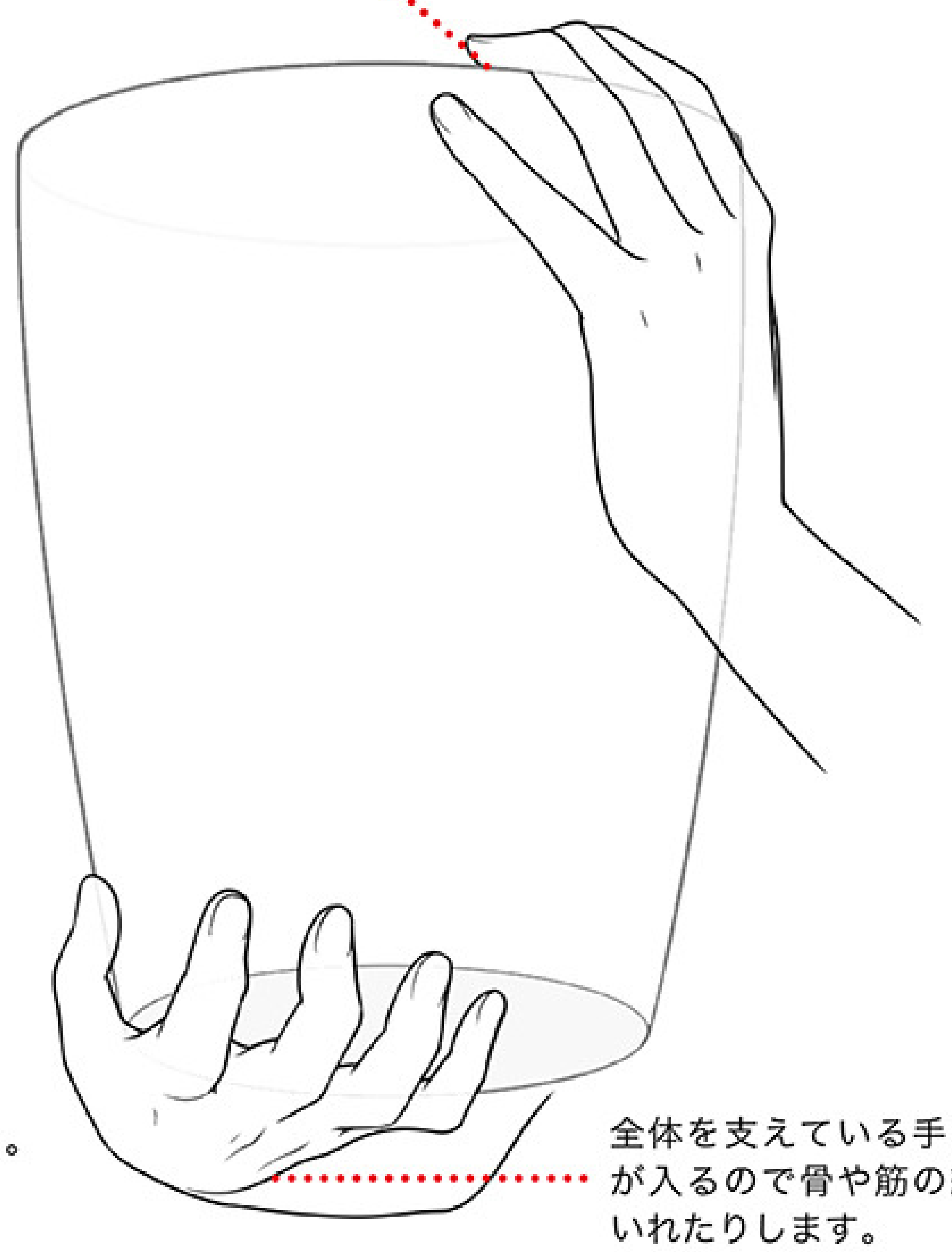
ペンを握る



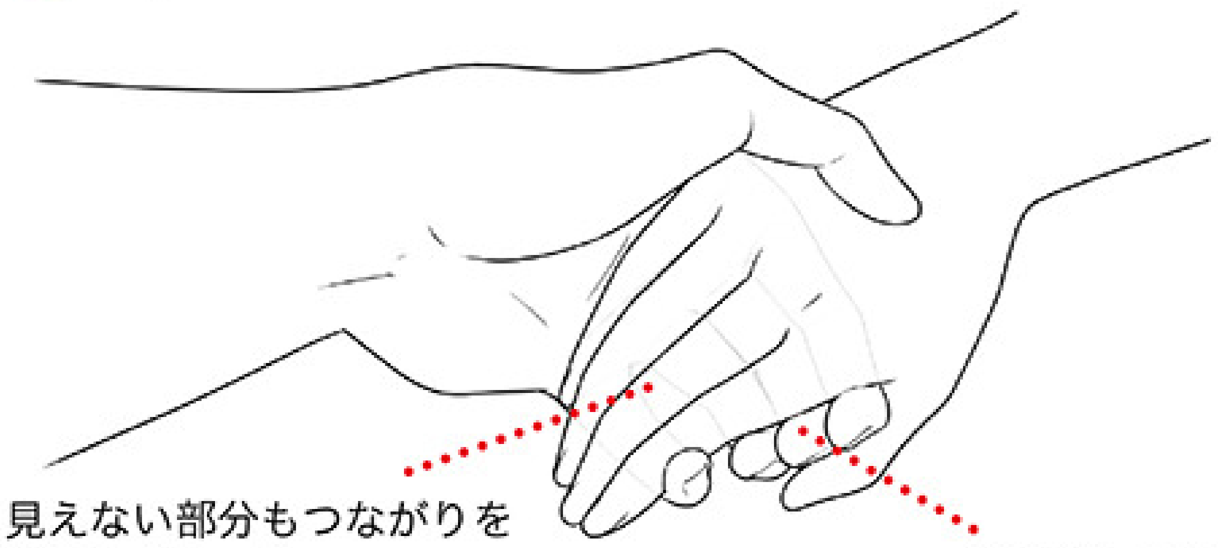
たばこを持つ



支える

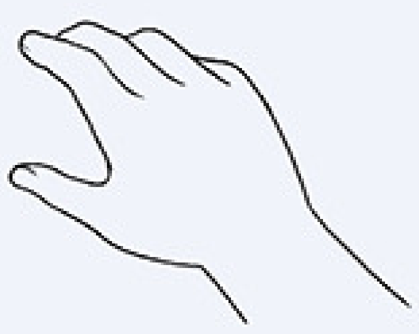


手をつかむ

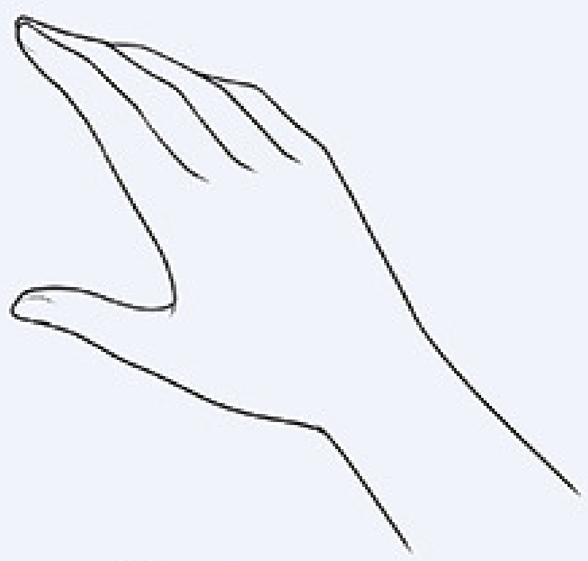


いちあっぷ POINT

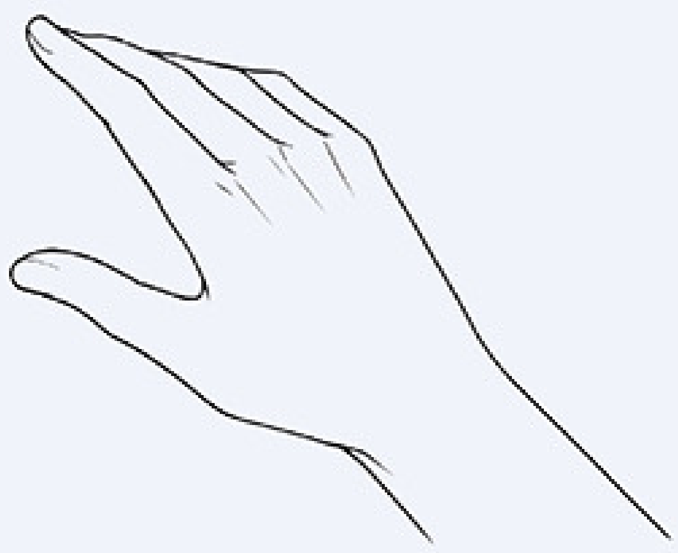
形の正しさだけでなく「描いているキャラに合った手」かどうかも意識してみましょう！



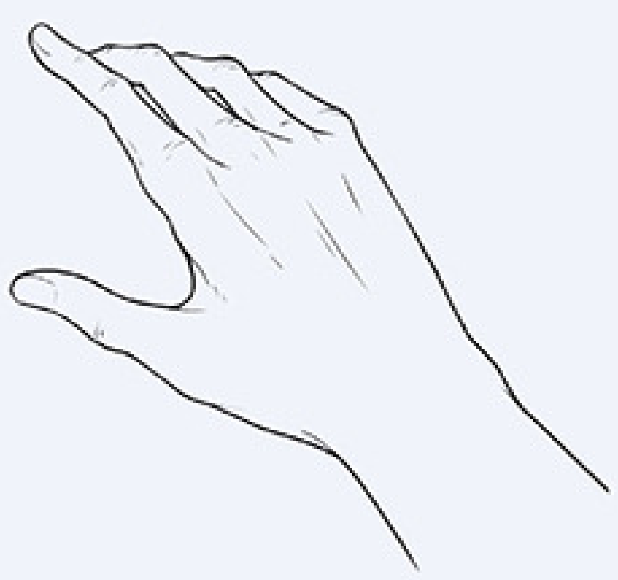
①子供
全体的にぽっちゃりと丸っこい



②女性
指先はほっそりと、手のひらは丸みをつける



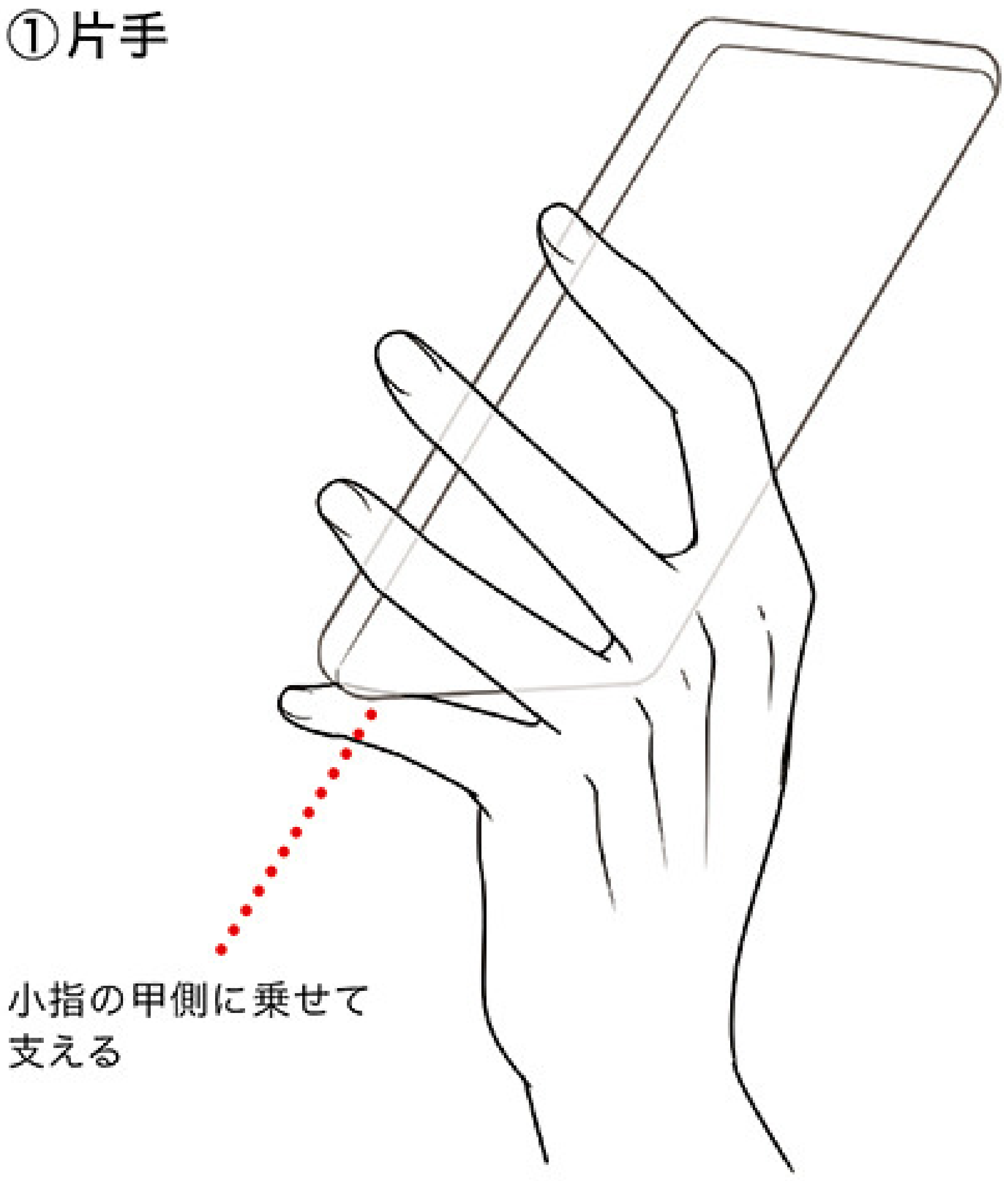
③男性
全体に骨や筋を意識する



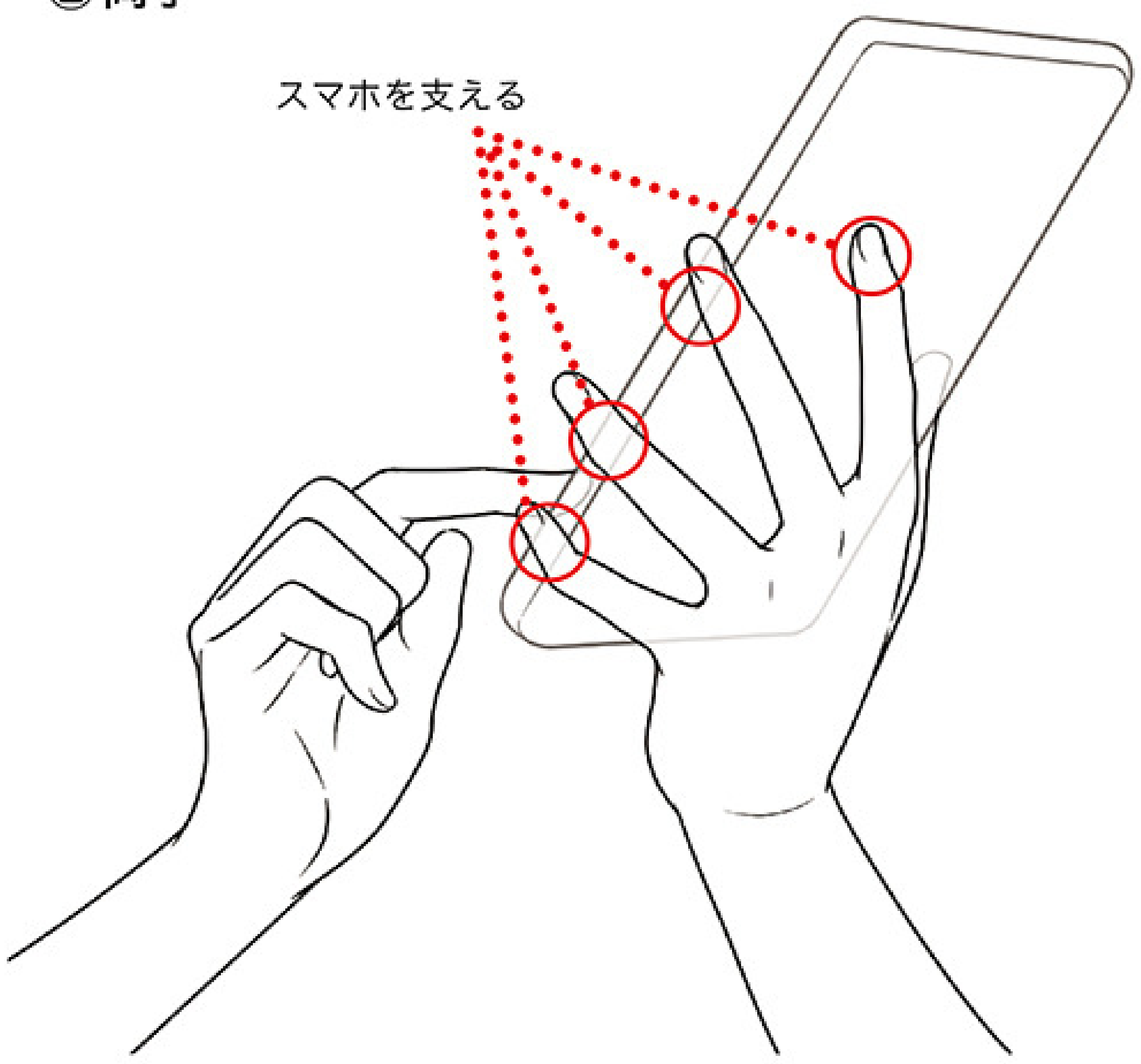
④老人
肉が落ち、骨や筋が浮く。皮やたるみを線で表現！

スマホを持つ

①片手

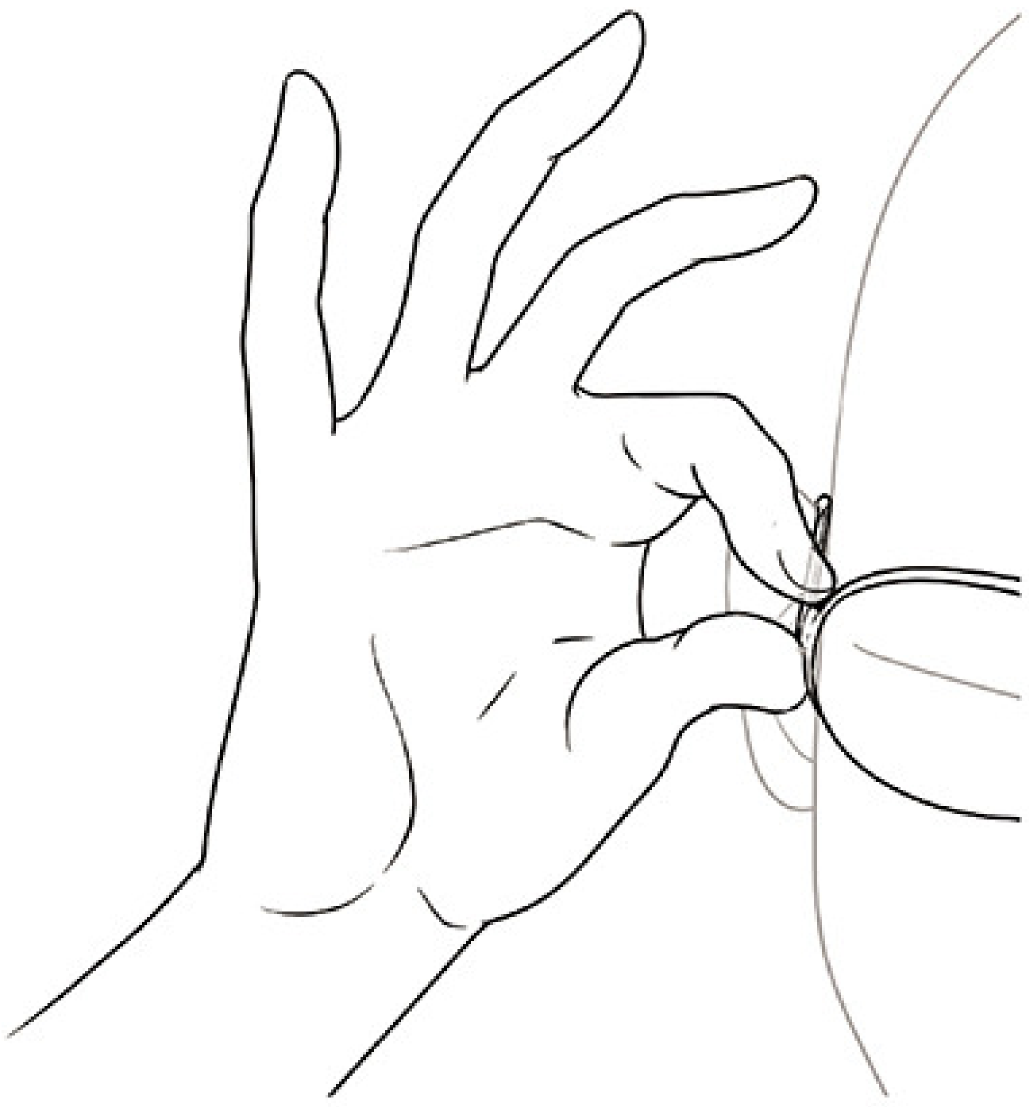


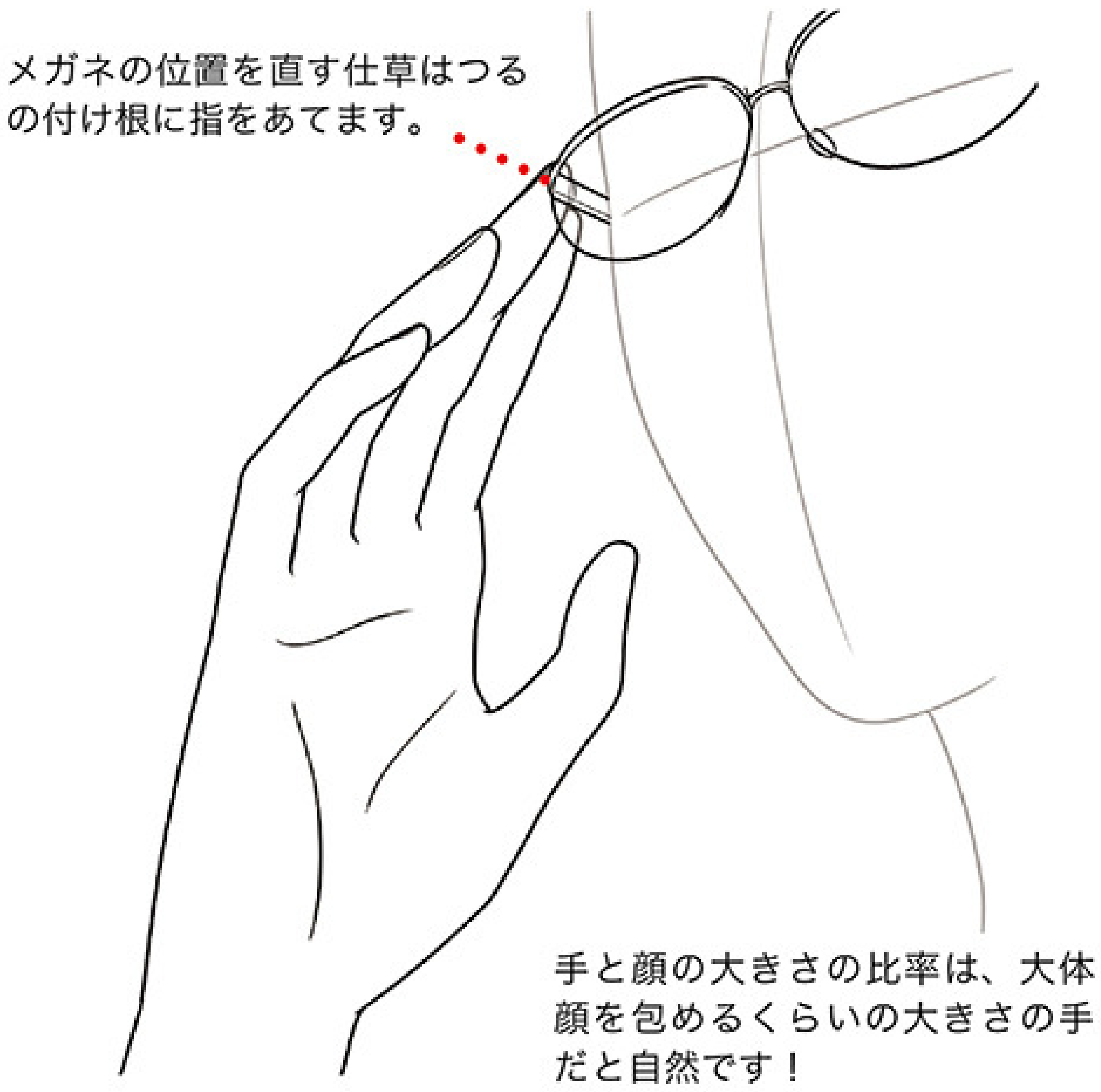
②両手

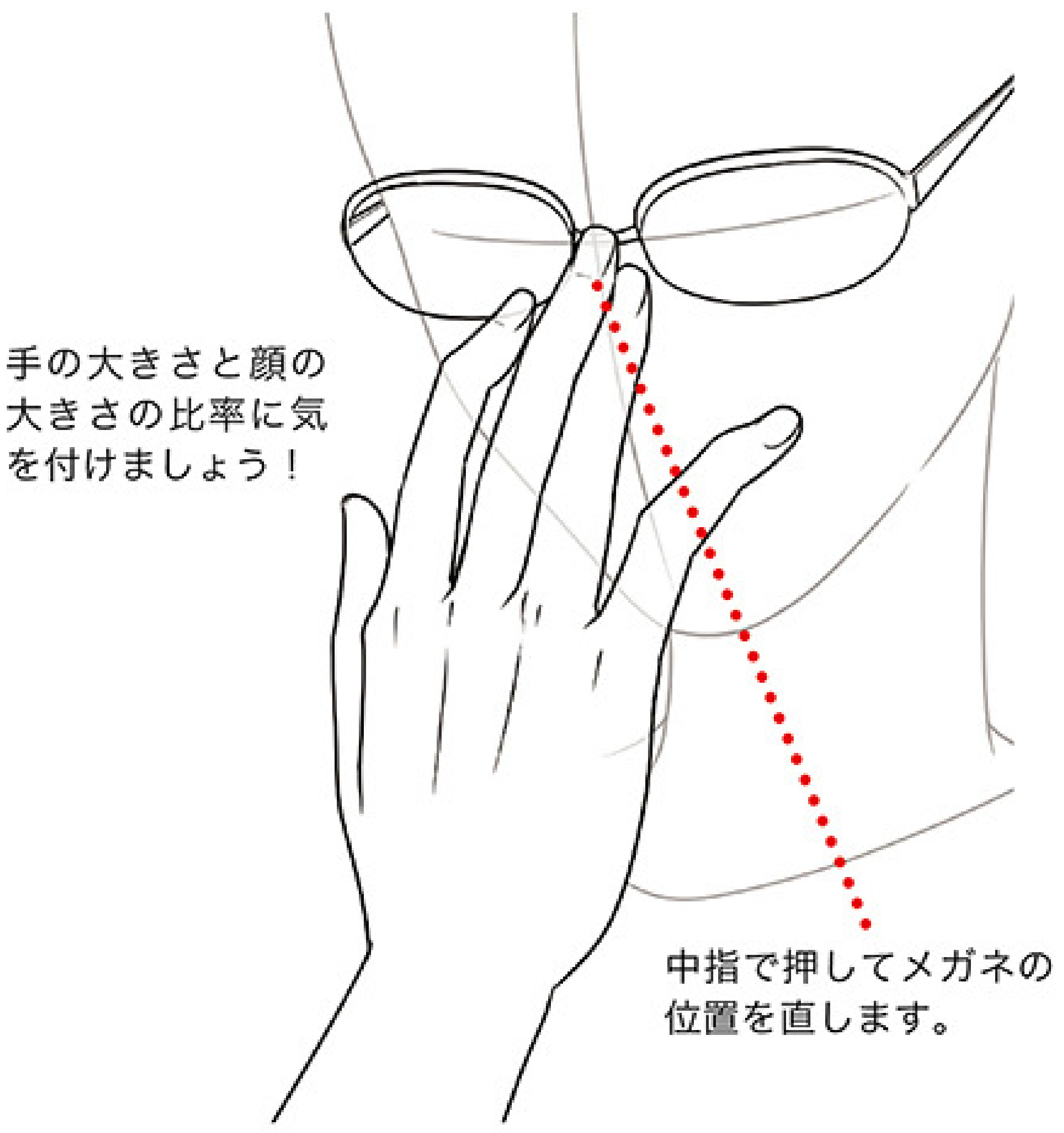


メガネををさわる

親指と人差し指は前に出ているので少し大きくします。メガネのつるは奥側を細くすると遠近感がでます。



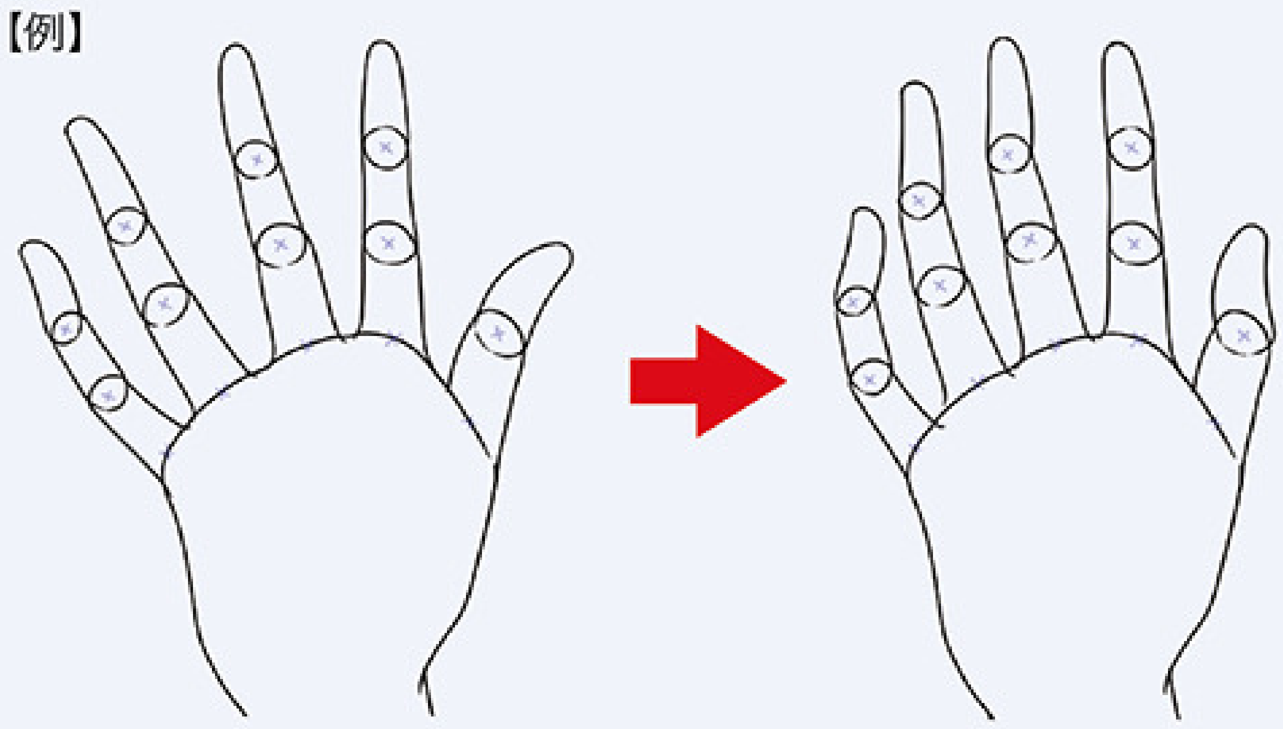


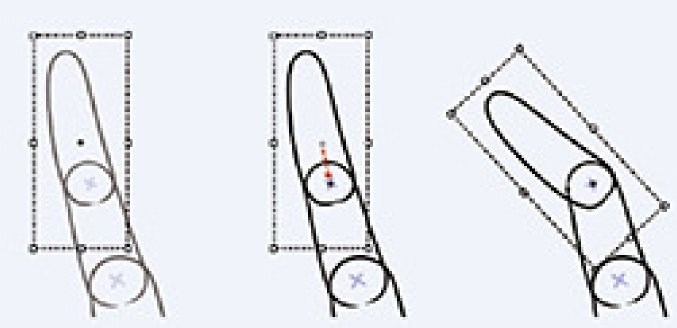


いちあっぷ POINT

手指のニュアンスを変えるコツ

【例】



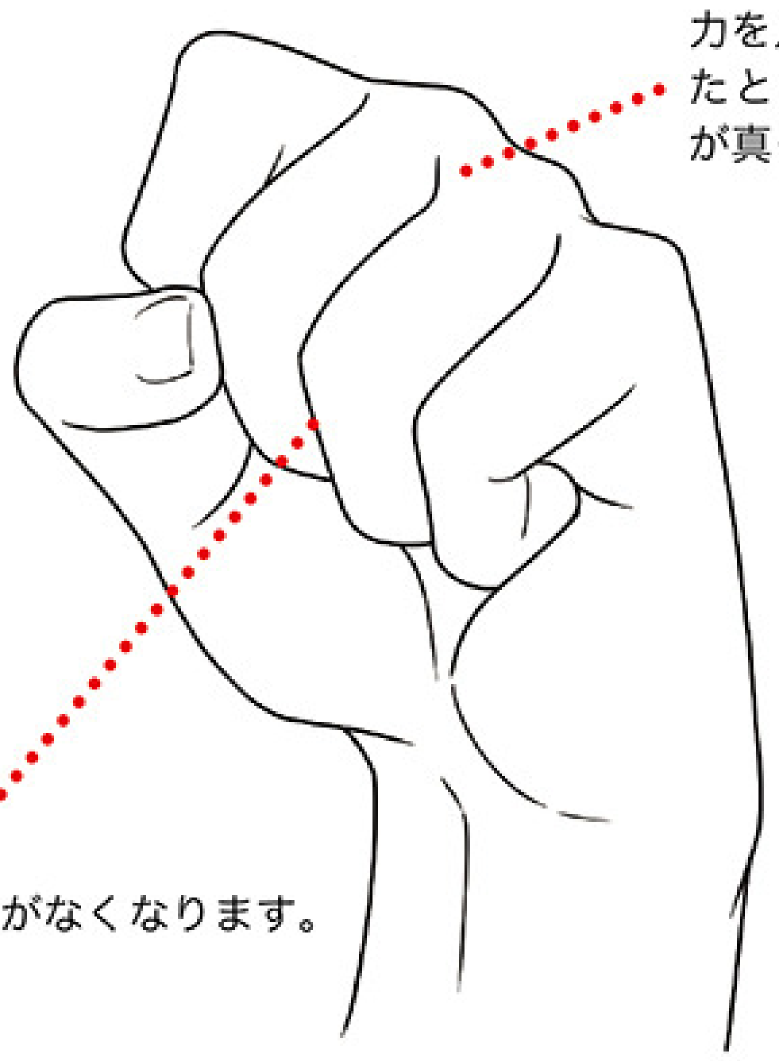


例のように、開きすぎているように感じた指を、少し閉じるように調節した場合、変形ツールなどで動かしたい指の関節を中心にして回転させることで、簡単にニュアンスを変えることができます。

アクションシーンにおける手の作画

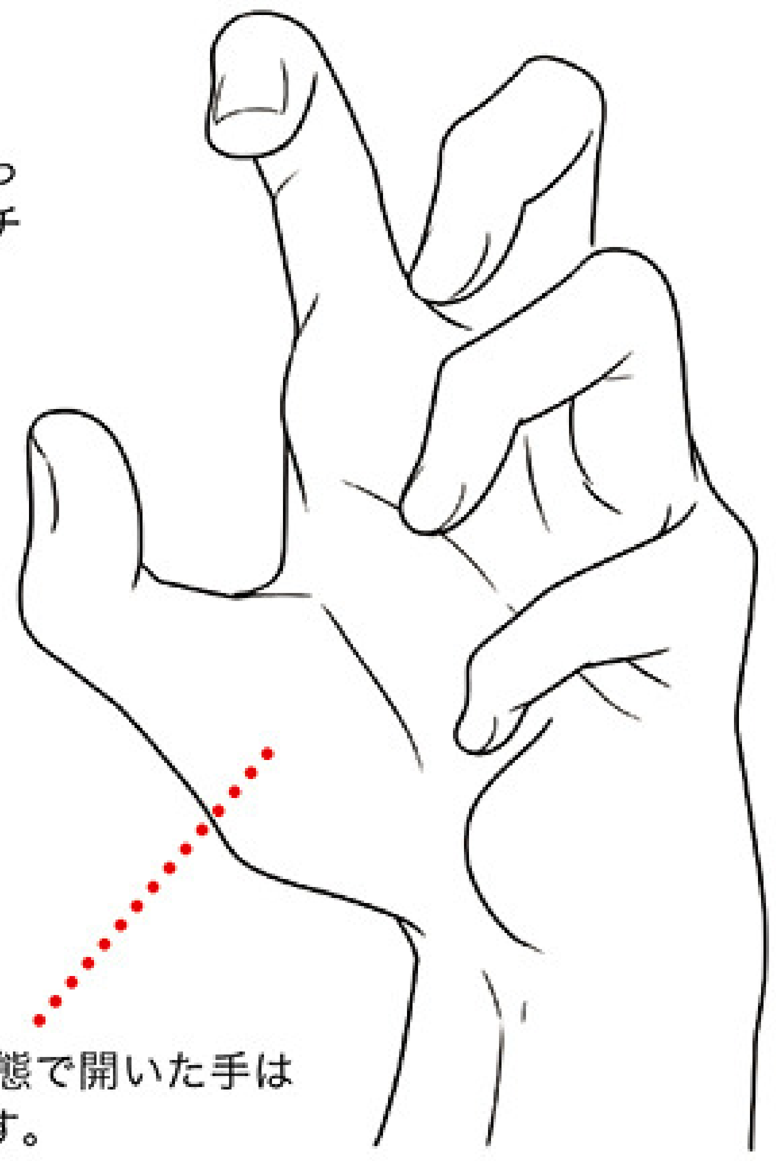
武器を持つ手、力んだ手の作画例とポイントを紹介していきます。

力んだ手



力を入れて握ると、ゆるっと握ったときより関節の位置のアーチが真っ直ぐに近づきます。

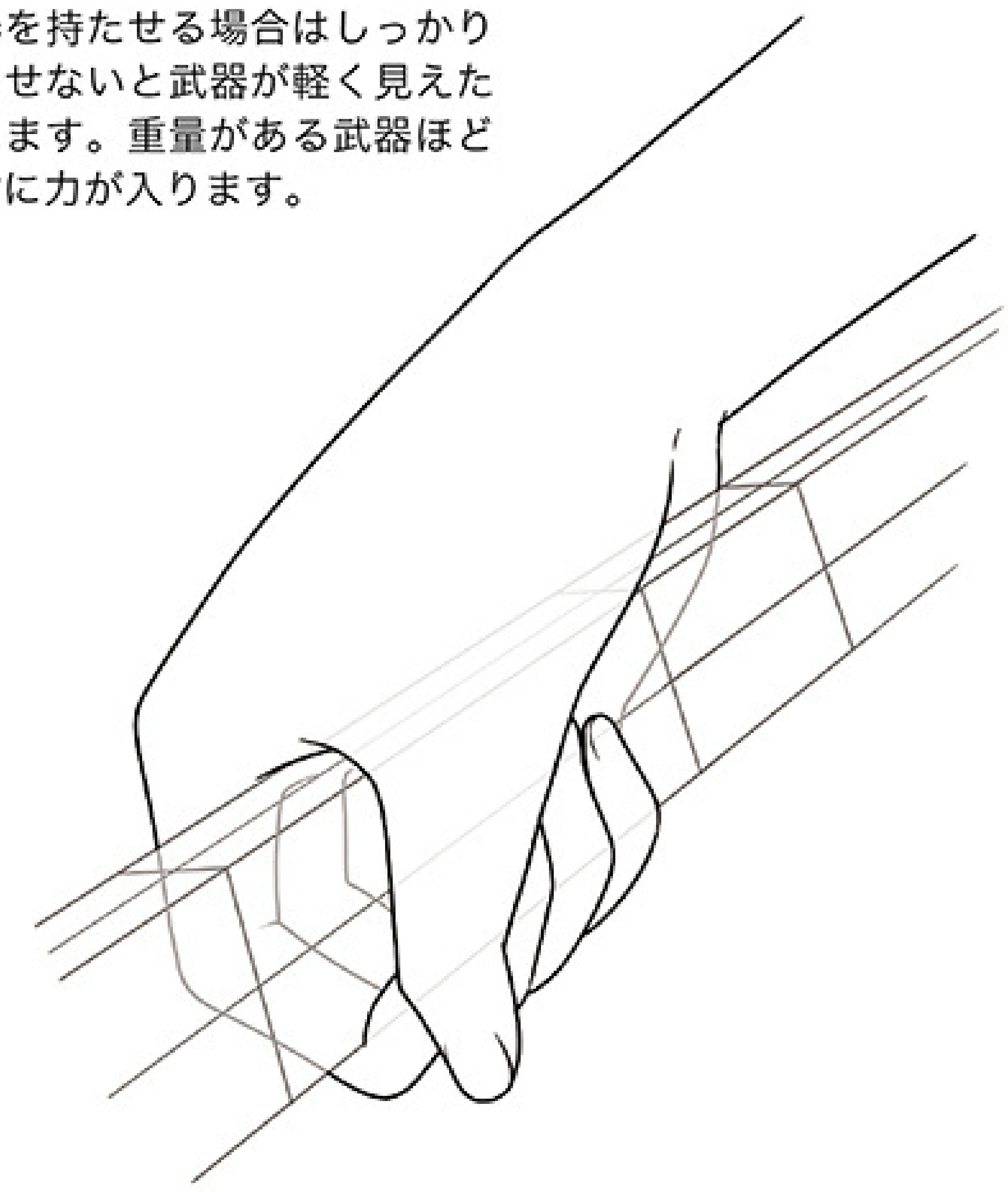
指と指の間の隙間がなくなります。

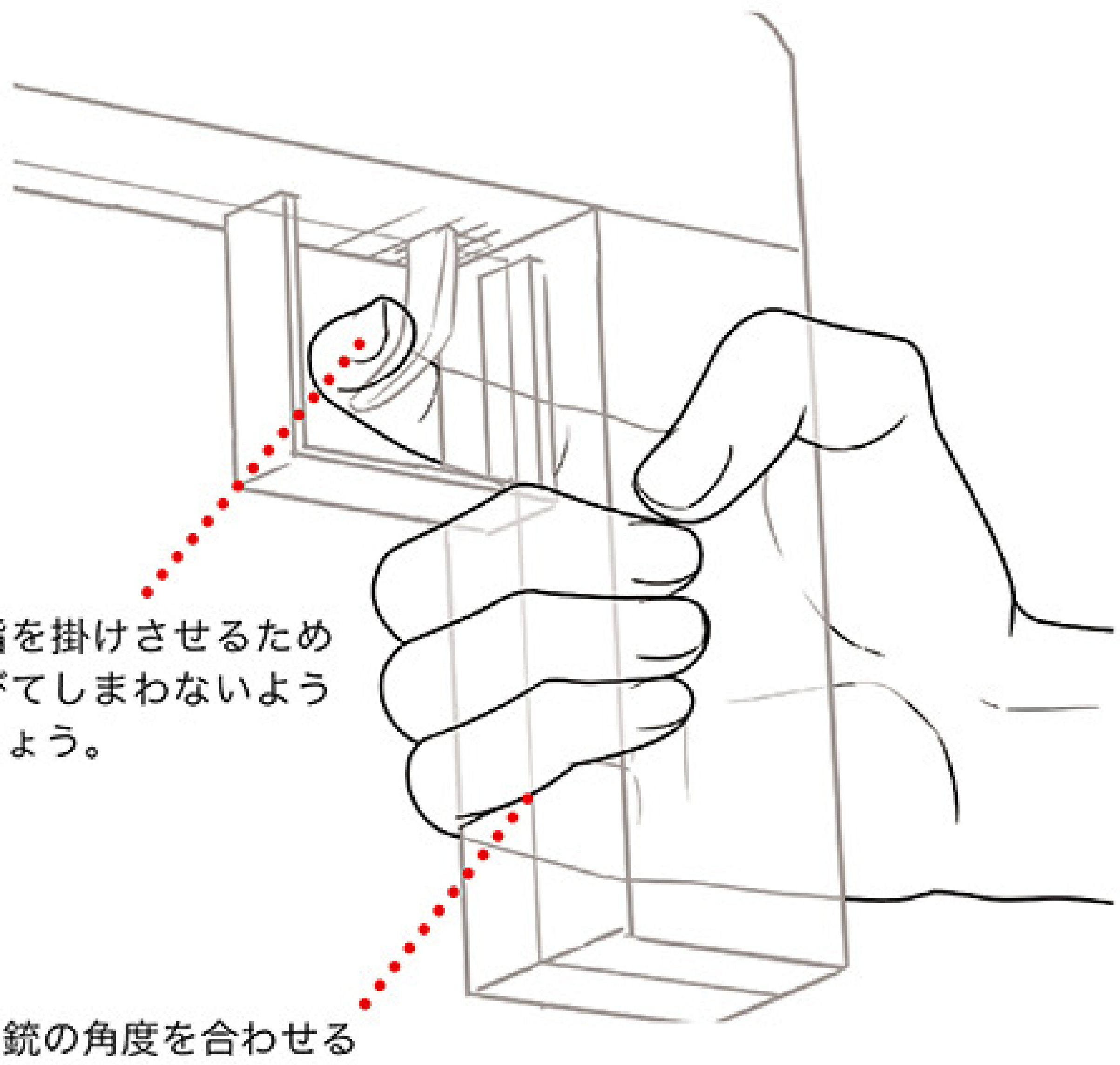


手指に力を入れた状態で開いた手は筋肉や筋が浮き出ます。

武器を持つ手

武器を持たせる場合はしっかり握らせないと武器が軽く見えたりします。重量がある武器ほど手指に力が入ります。

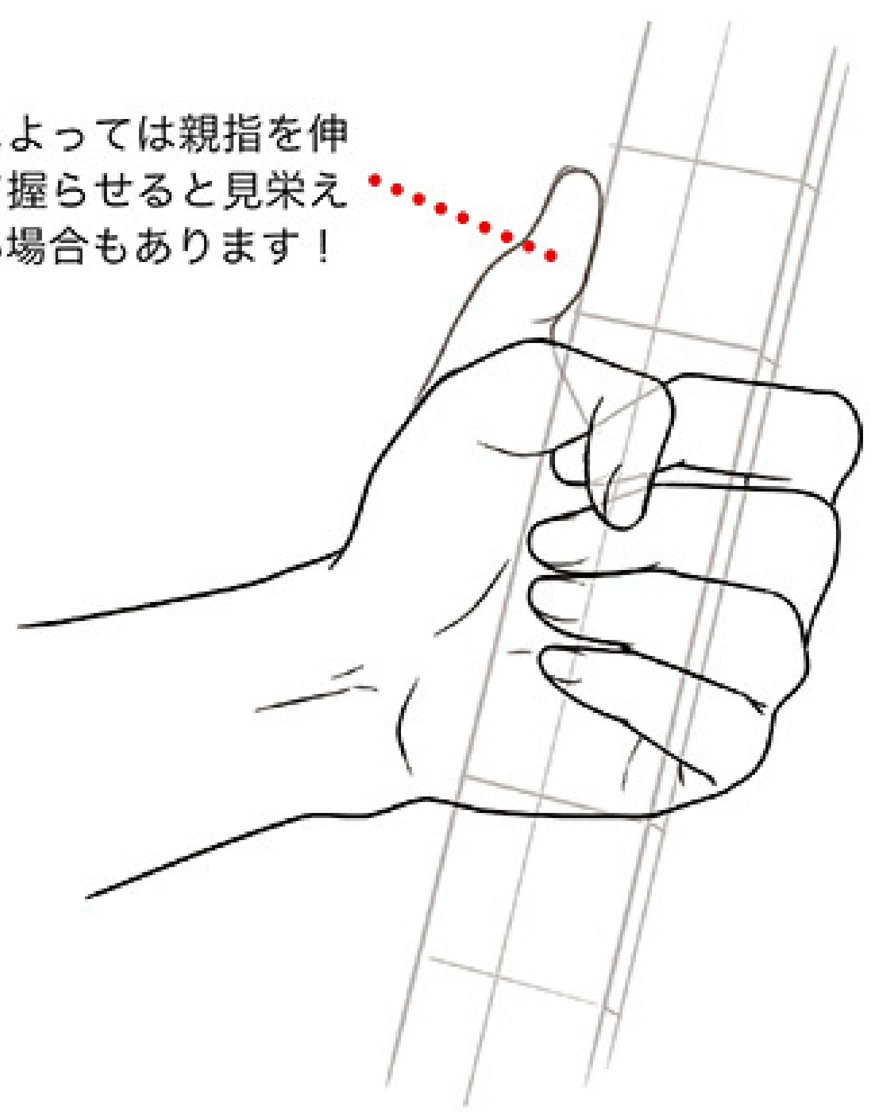




引き金に指を掛けさせるために指が伸びてしまわないよう注意しましょう。

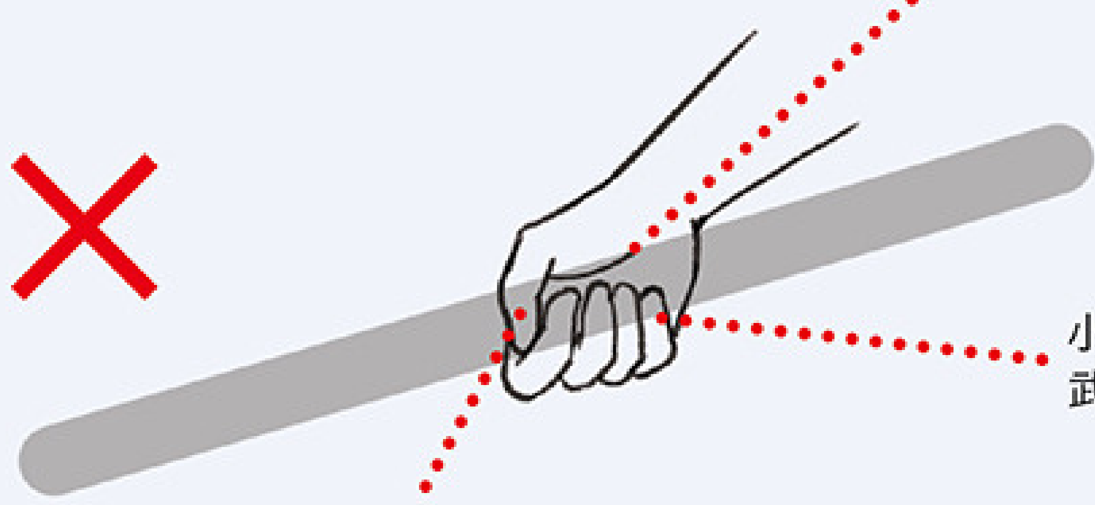
手の角度と銃の角度を合わせる

武器によっては親指を伸ばして握らせると見栄えがよい場合もあります！



いちあっぷ POINT

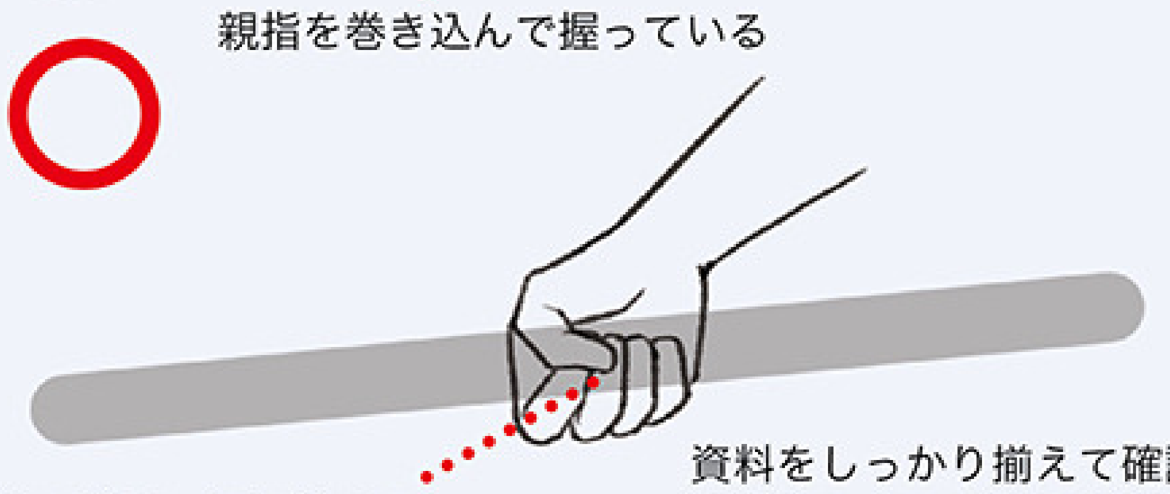
武器を握る手でよくある失敗例



握る手がゆるっとしている

小指が浮いていて、武器を握れていない

親指を巻き込んで握っている



指の隙間に気を付ける

資料をしっかり揃えて確認しながら作画するクセをつけるのが大事です！

09 筋肉の描写は意識する順番が大事

Q. たくましい男性を描きたいのですが、いまいち筋肉の厚みを描くのが難しいです。
どうすれば上手く描けるでしょうか？

A. 簡単な立体に置き換えて考える、断面を意識する、光源に合わせて影を落とす等で筋肉の立体感を捉えましょう！



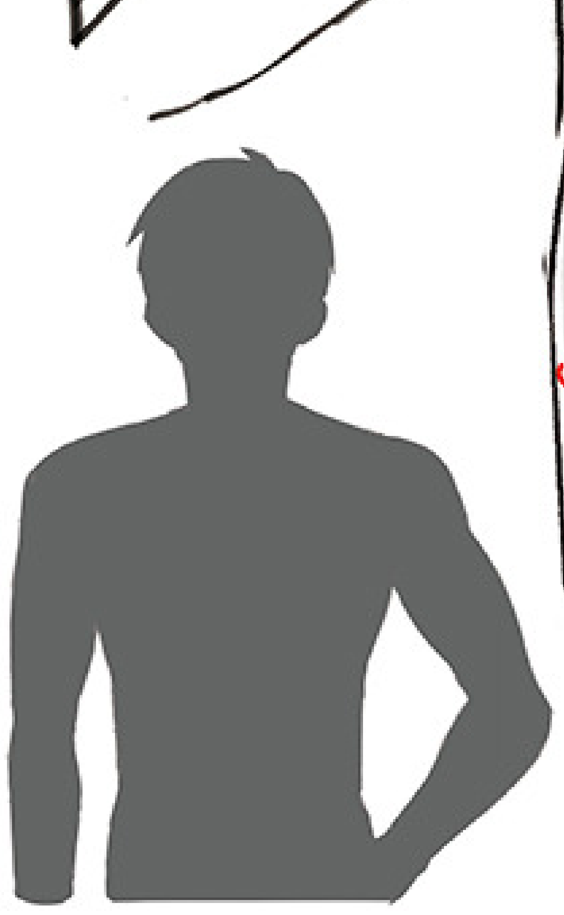
長柄雑巾
業界歴：5年

添削してみよう！

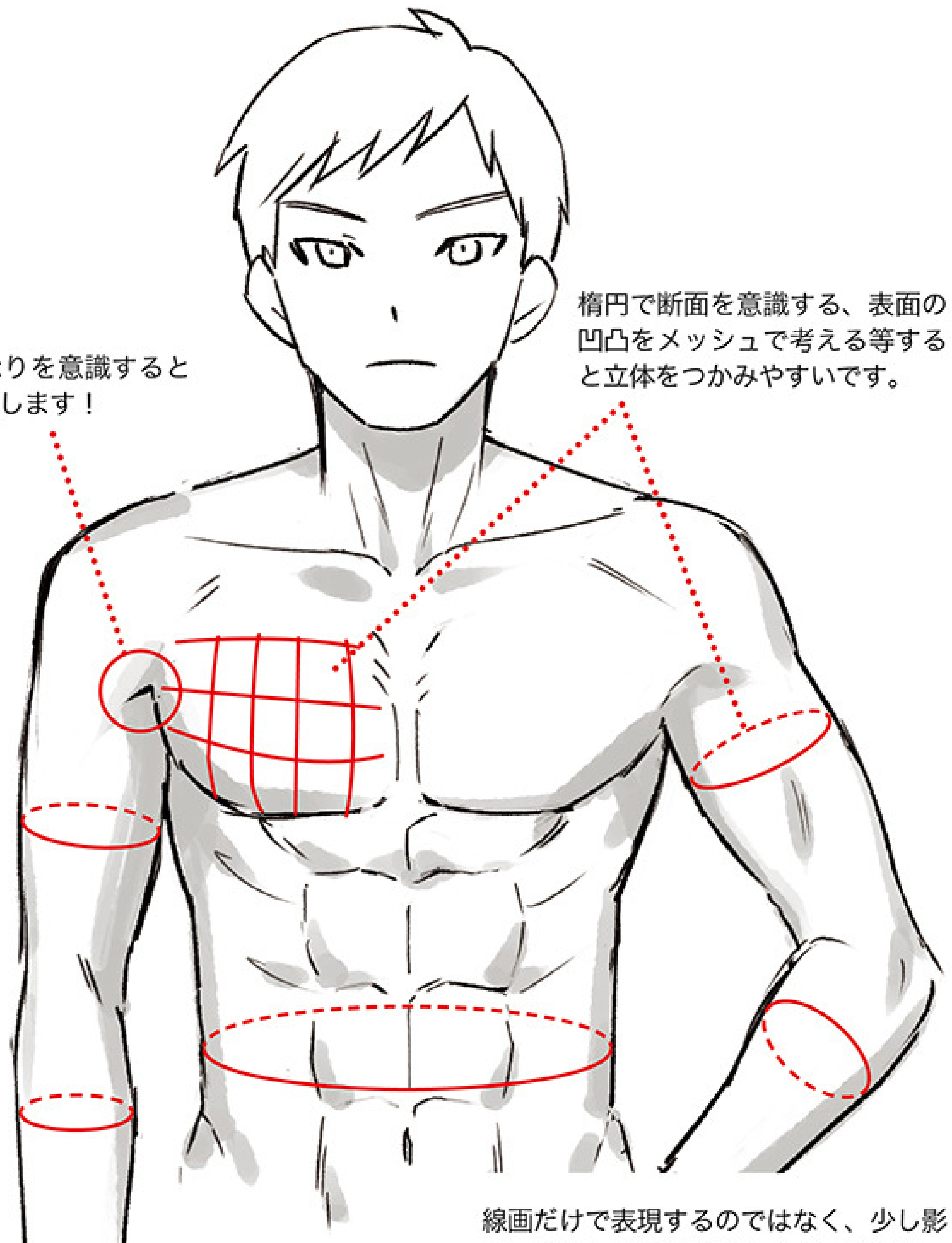
1つ1つの筋肉を捉えることはできているので、立体感を出すために断面を意識してみたり、影を落としてみると更に良くなります！　筋肉の構造や重なりは複雑なので、必ず資料を見て描くようにしましょう！

映えない作画



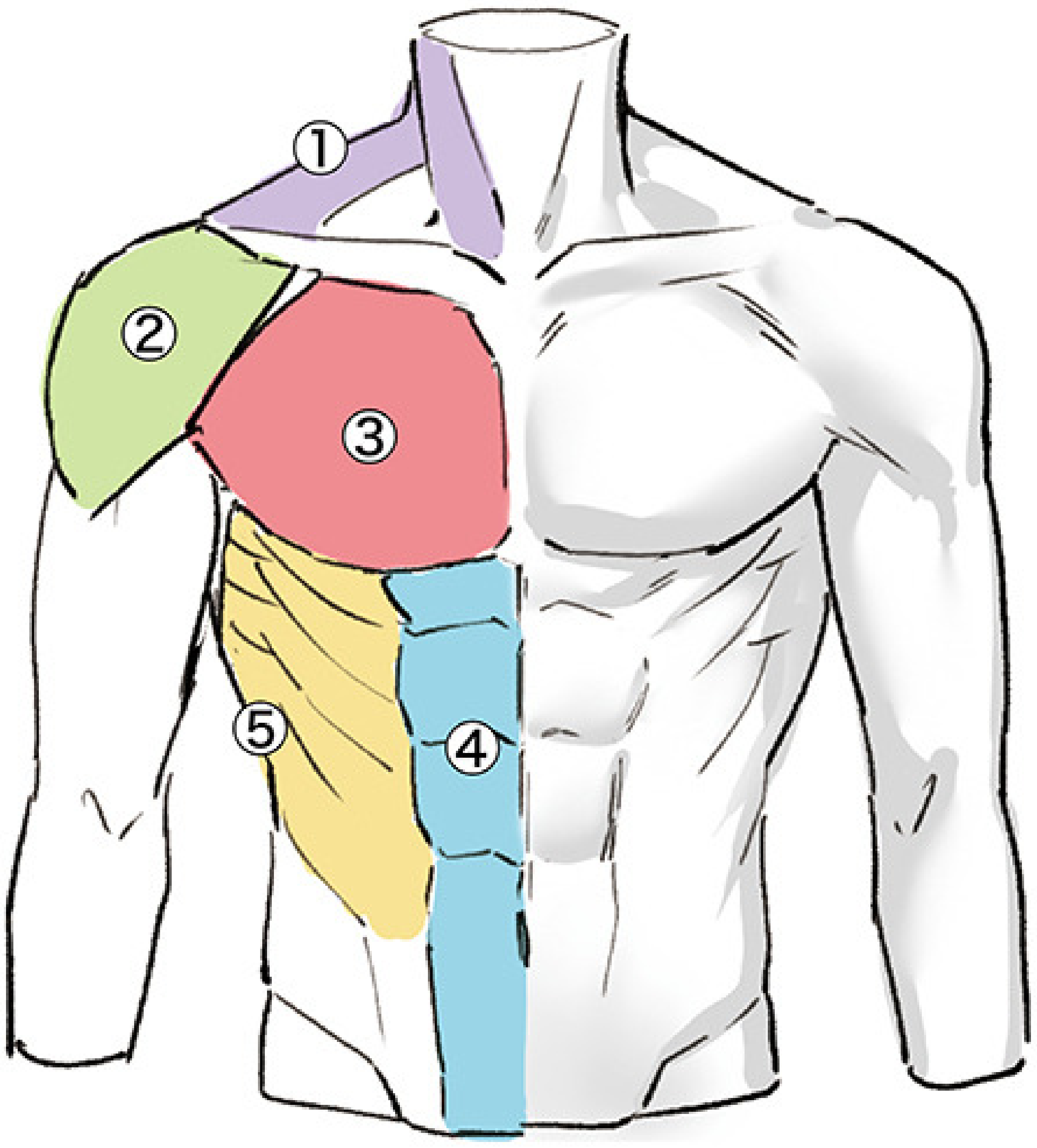


映える作画



映える上半身の筋肉作画

ただ身体に筋肉のラインを入れただけでは平面的に見えてしまいます。筋肉のブロックごとの形を覚え、断面や影の入り方を意識して立体感を出せるようにしましょう！



①首まわりの筋肉（僧帽筋・胸鎖乳突筋）
②三角筋
③大胸筋
④腹直筋
⑤腹直筋の横の筋肉群（前鋸筋＋外腹斜筋）

②〜④は上半身を描く上で特に映える筋肉なので資料を見て筋肉の重なりを覚え、そして簡単な立体に置き換えて立体感をつかむことが大切です！

実際に描いてみよう！

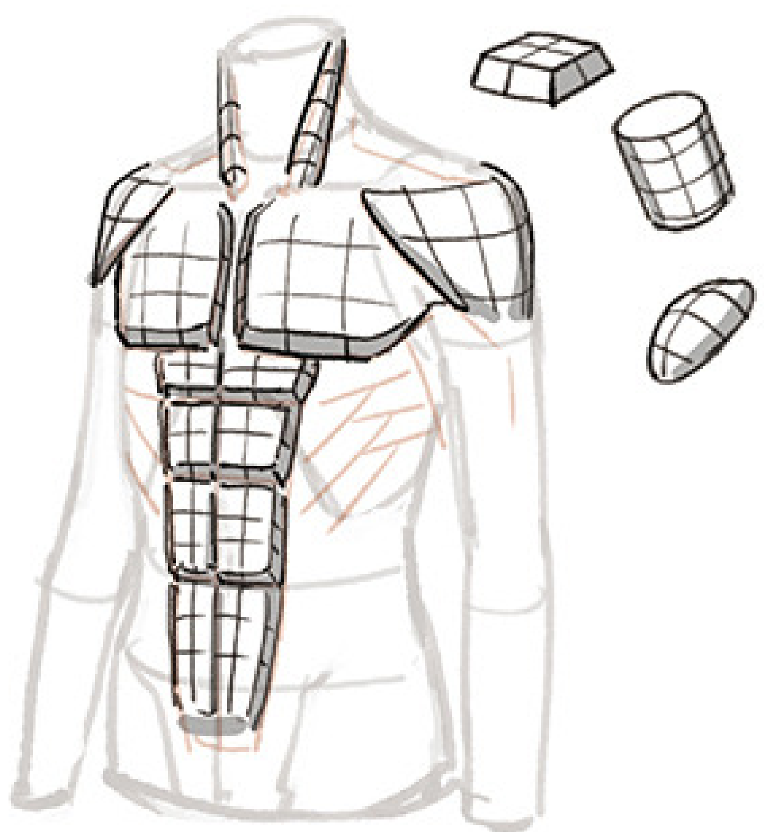
①筋肉のついていない素体を描きます。



②個々の筋肉のラインを大まかにアタリとして描きます。



③立方体や円柱など簡単な立体で筋肉の立体感を出します。



④③をアタリにして線画を描きます。



⑤影を入れ、一体感をUPさせたら完成です！



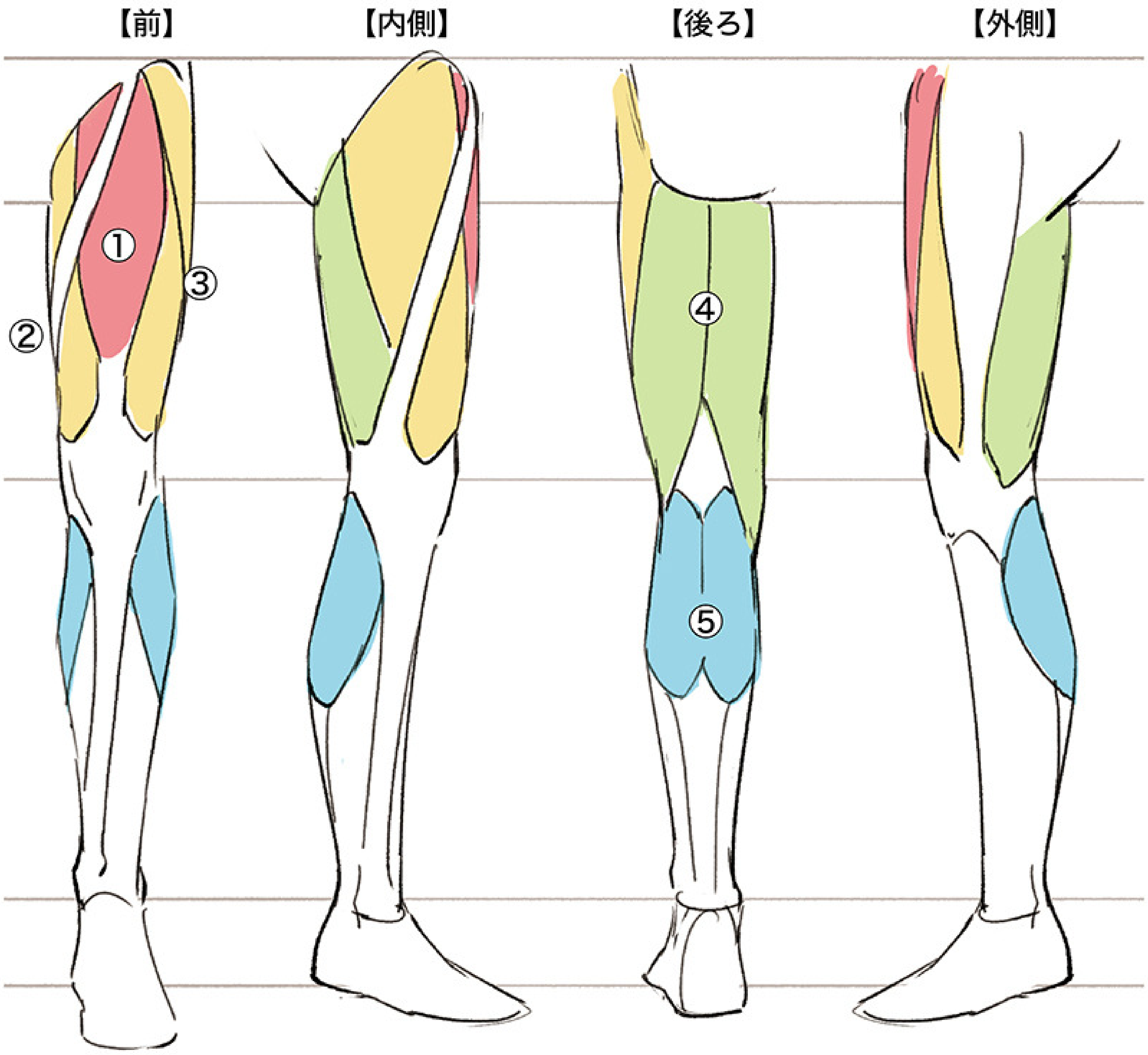
いちあっぷ POINT



線画だけで立体感を出したい場合は線画に強弱をつけたり、影になる部分にタッチを入れることで表現することもできます！

映える下半身の筋肉作画

基本は上半身と同じで筋肉をブロックで分け、記号化して各ブロックの位置や基本形を覚えましょう！　足の筋肉は細かい筋肉がたくさん集まっているため、前・内側・後ろ・外側、と大まかなブロックで意識しましょう。



①大腿直筋
②太もも内側の筋肉群
（内側広筋など）
③太もも外側の筋肉群
（外側広筋など）
④太もも裏側の筋肉群
（大腿二頭筋など）
⑤ふくらはぎの筋肉
（腓腹筋）

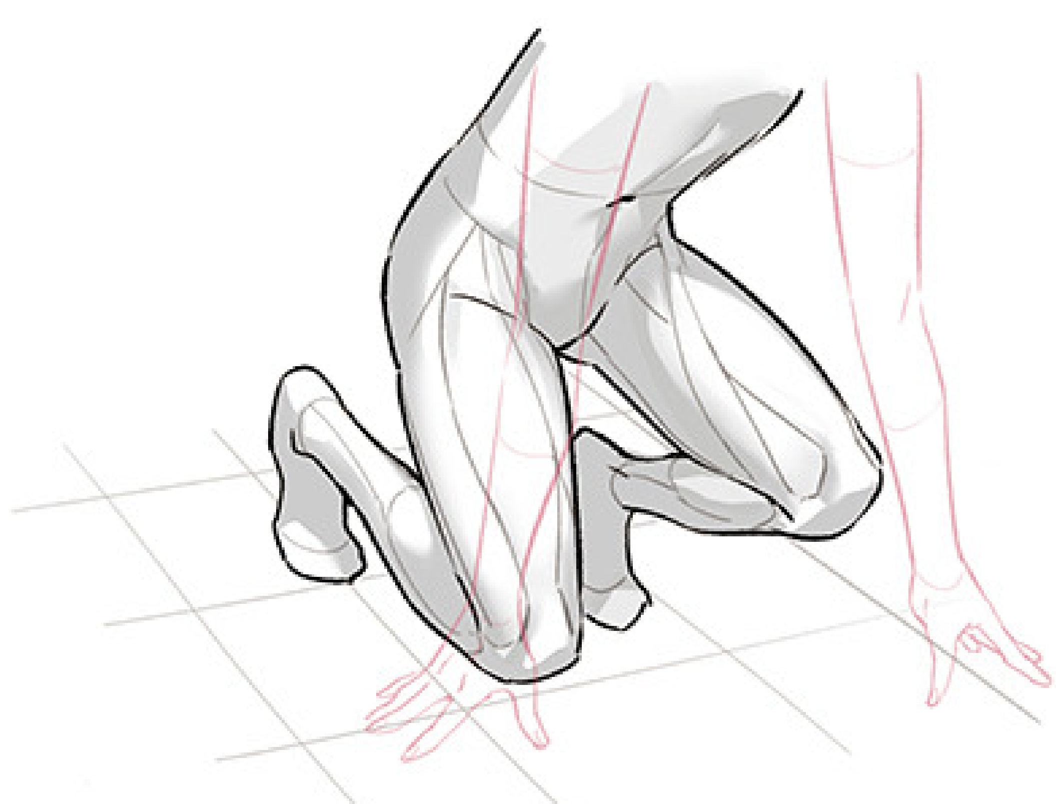
作例

足は上半身に比べ、よほど鍛えていないとまっすぐ立った状態で筋肉が割れるところまでいかないため、足を曲げたポーズなどが筋肉を表現しやすいです。筋肉を強調したい場合は特に上記①と⑤の立体感を意識すると見栄えが良くなります！



【クラウチングスタートの仕草】

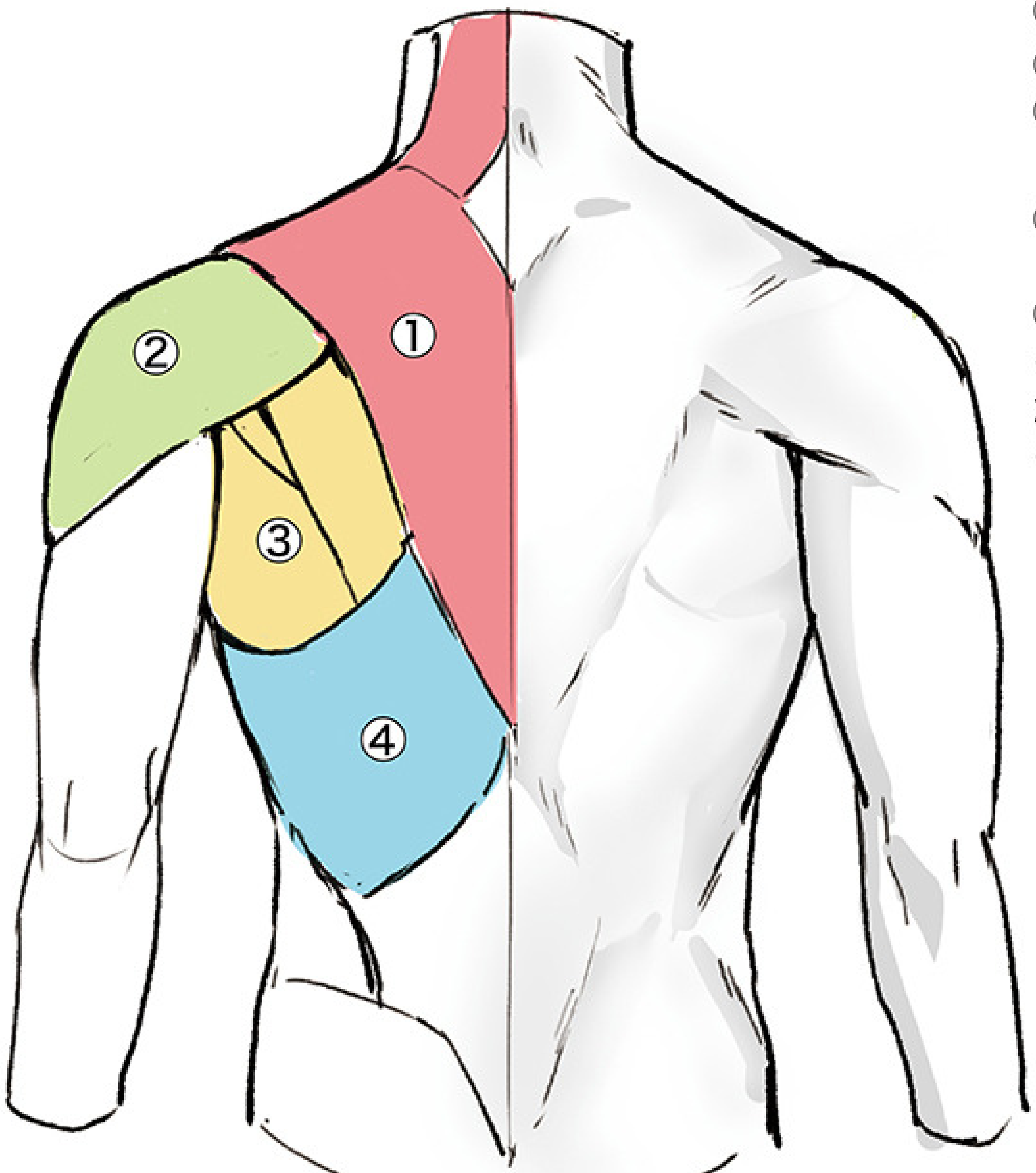
筋肉の境目を意識して影を入れます。ハッキリ入れすぎると目立ちすぎてしまうので、柔らかめに入れてあげましょう！



顔
上半身
下半身
服
演出

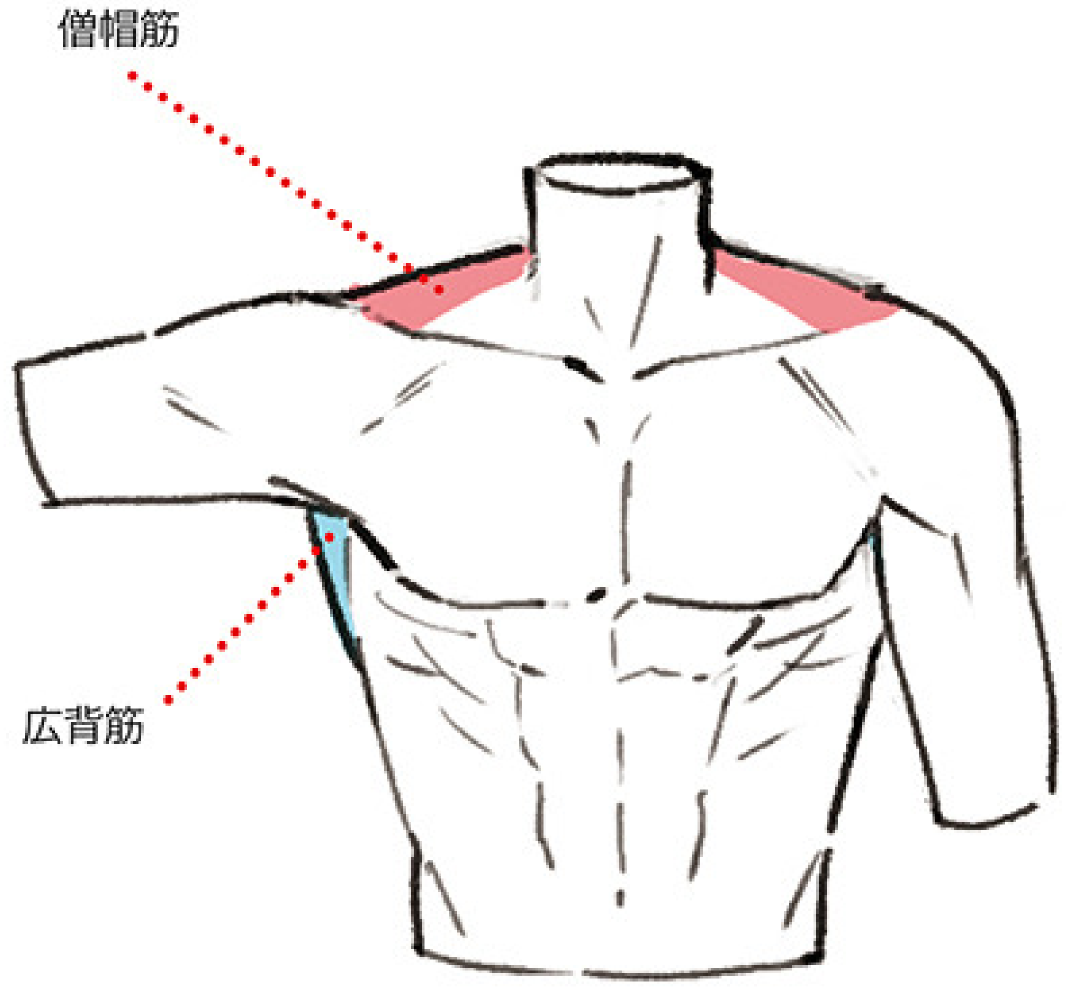
映える背筋の筋肉作画

これまでと同様に筋肉をブロックで分け、記号化して各ブロックの位置や基本形を覚えましょう！　背中は大きな筋肉が多いため、構造はさほど複雑ではありません。



①僧帽筋(そうぼうきん)
②三角筋(さんかくきん)
③肩甲骨付近の筋肉
（棘下筋(きょくかきん)・小円筋(しょうえんきん)・大円筋(だいえんきん)）
④広背筋(こうはいきん)

①僧帽筋と④広背筋は前にまわり込んでいるので、正面からも見える筋肉です！（④広背筋は脇の下あたりにまわり込んでいるので腕のポージングによっては隠れます）

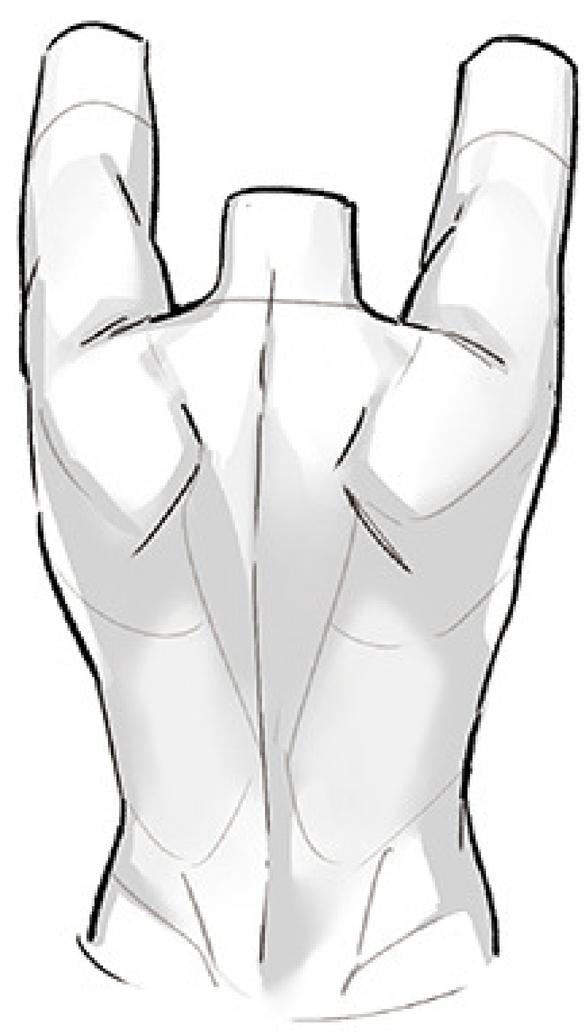


作例

足と同じく、背中もよほど鍛えていない限りあまり筋肉の凹凸が出ないため、動かすことで筋肉を表現しやすい部位です。腕の動きに合わせて連動するため、背中と腕の流れがバラバラにならないように気を付けましょう！



【高いところに手を伸ばす仕草】
腕に動きがついている場合は、筋肉の凹凸を描き込む以外にも、肩甲骨を意識したラインを入れてあげると背中の動きを表現することができます！



10 映える自然な胸の描き方

Q. 胸の形を捉えるのが苦手です。もっと柔らかそうな胸を描きたいのですがどうすればいいですか？

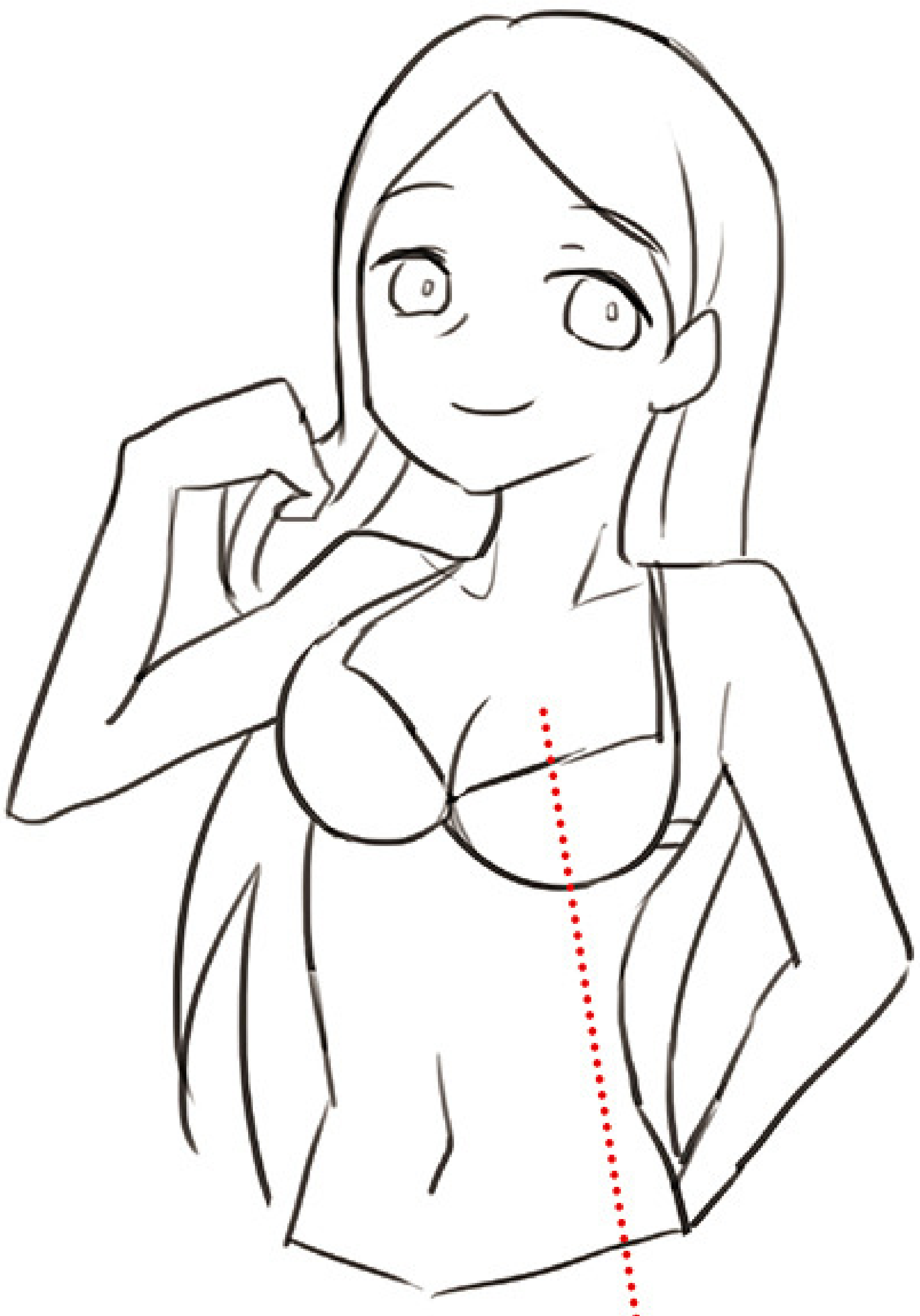
A. 脂肪は柔らかく、重力や衣服等の影響を強く受けて変形するということを意識しましょう！

くコ:彡
業界歴7年

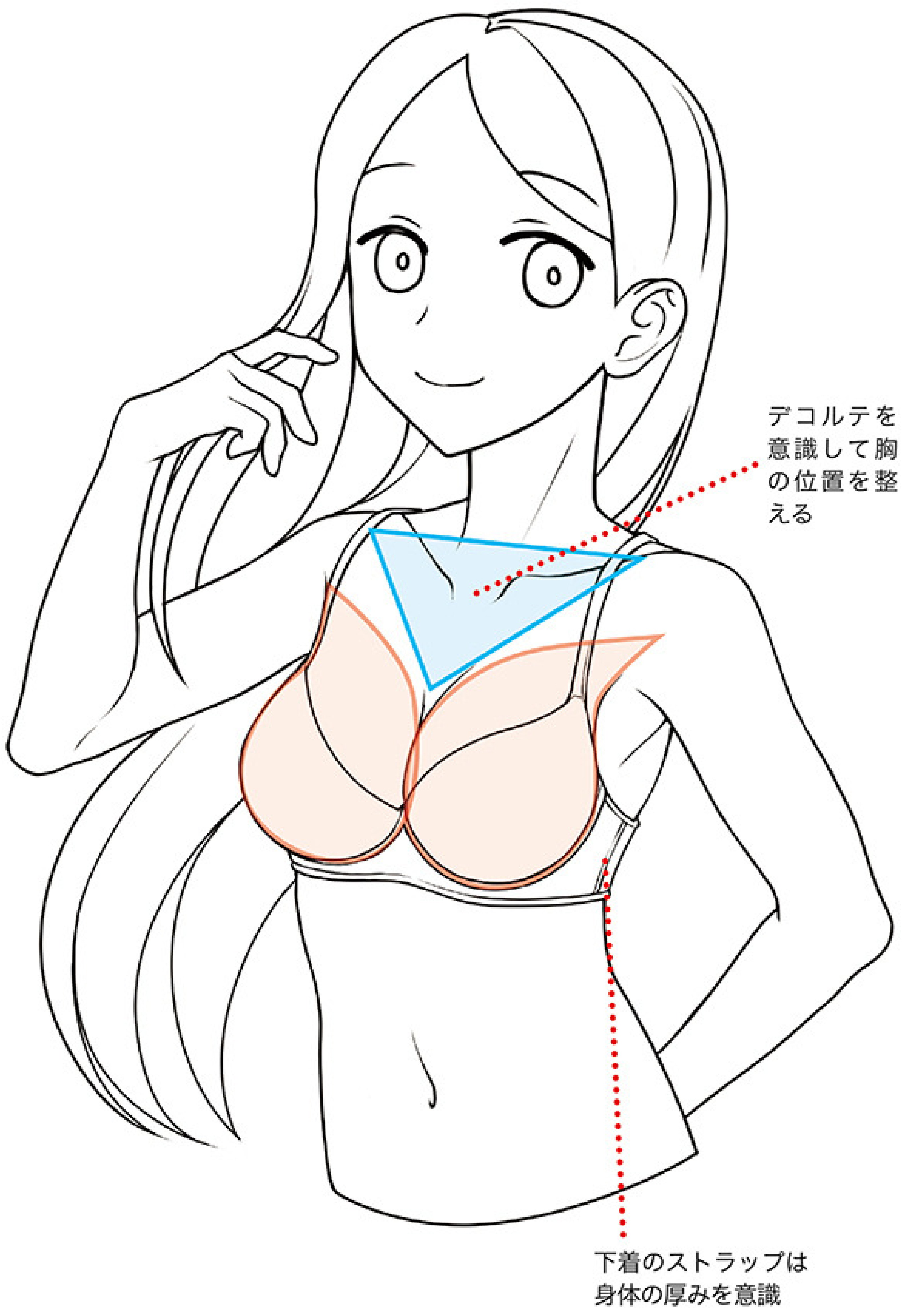
添削してみよう！

まん丸で可愛らしい印象ですが、形に少し違和感があります。下着や水着等を着用している場合、ワイヤーやパッド・カップ等で補正された形状を意識するようにしましょう！

映えない作画

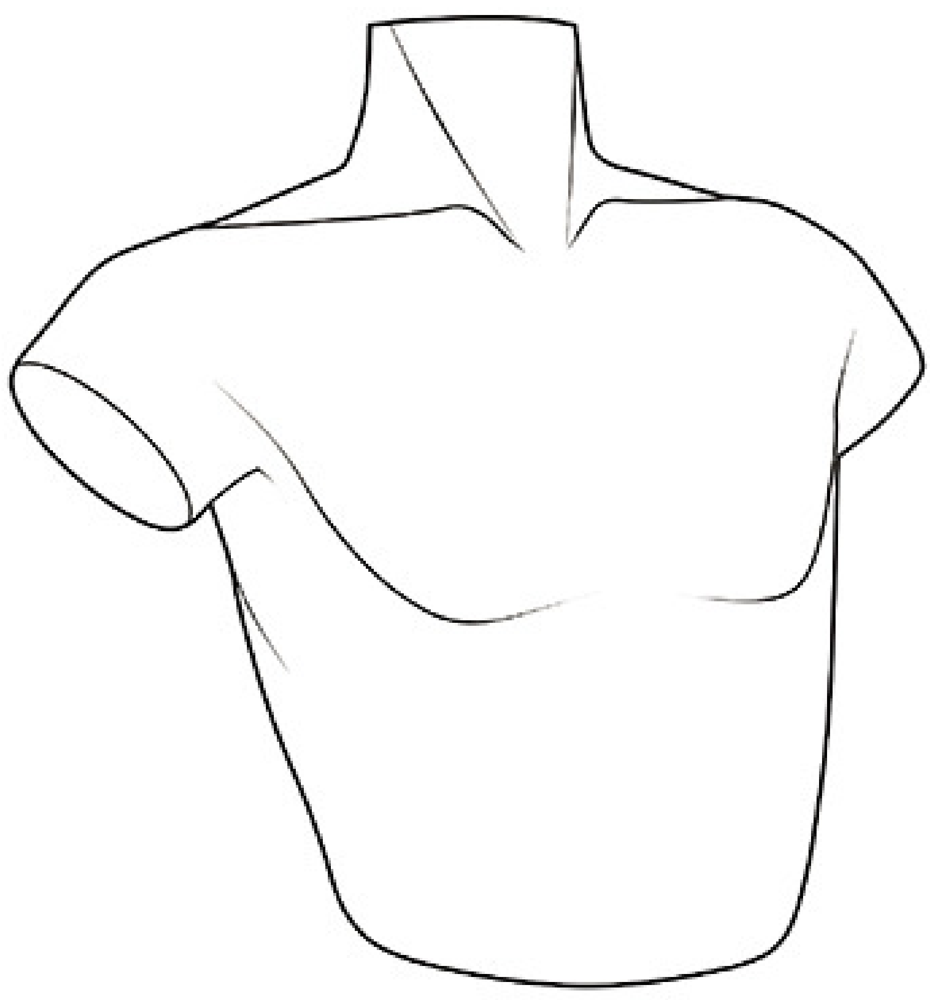


映える作画

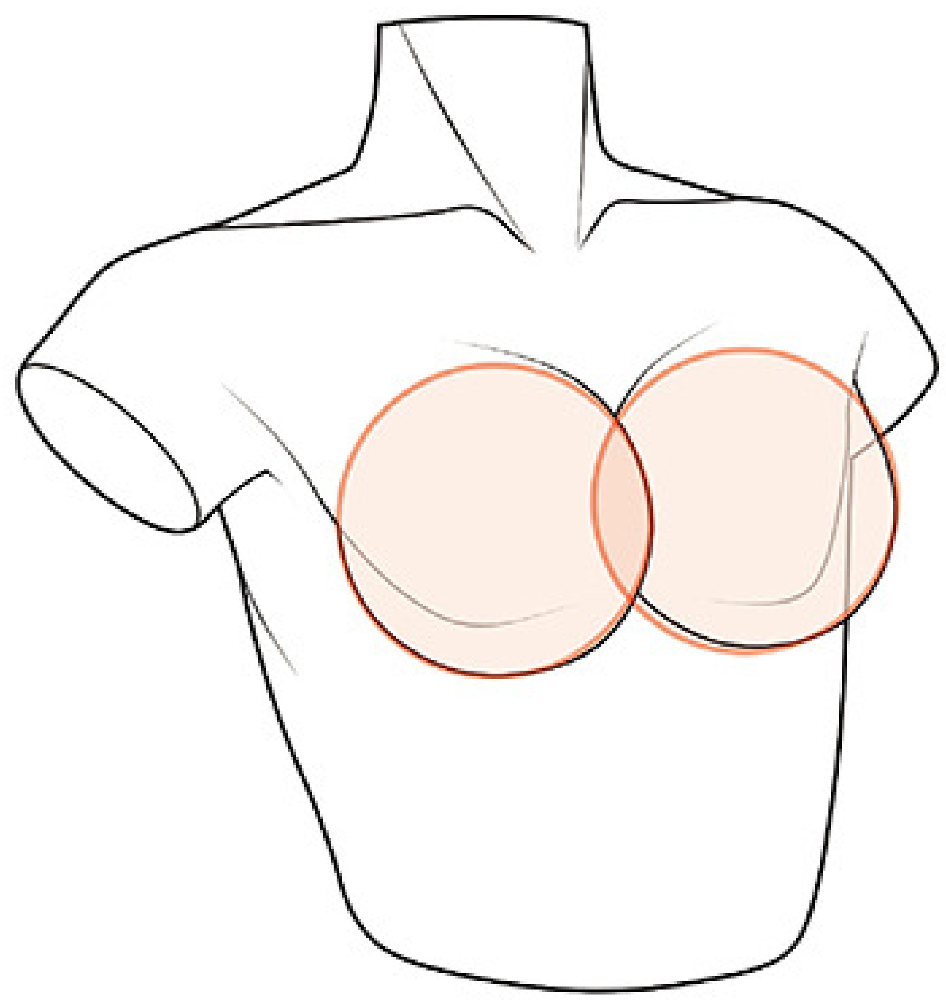


基本的な胸の描き方

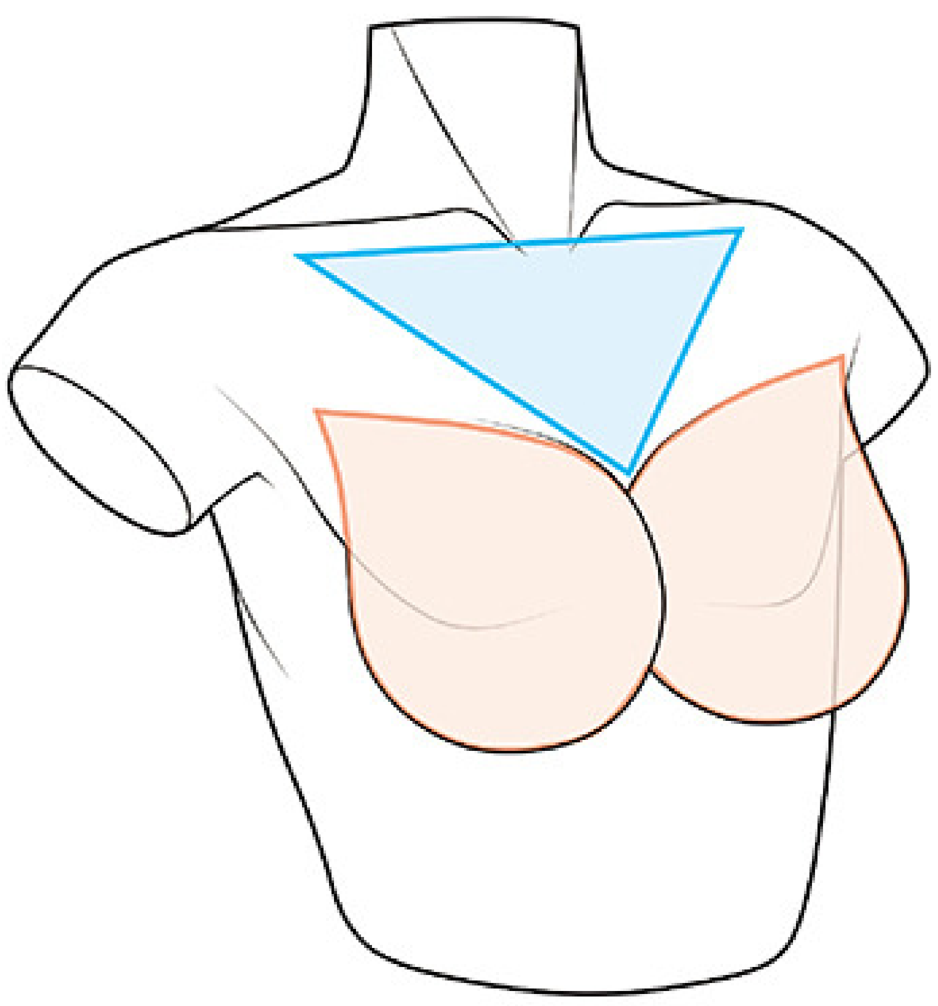
胸の性質上、ポーズや動きによって筋肉以上に形や位置の変化が大きいですが、まずは基本的な胸の位置や自然な形を覚えましょう！



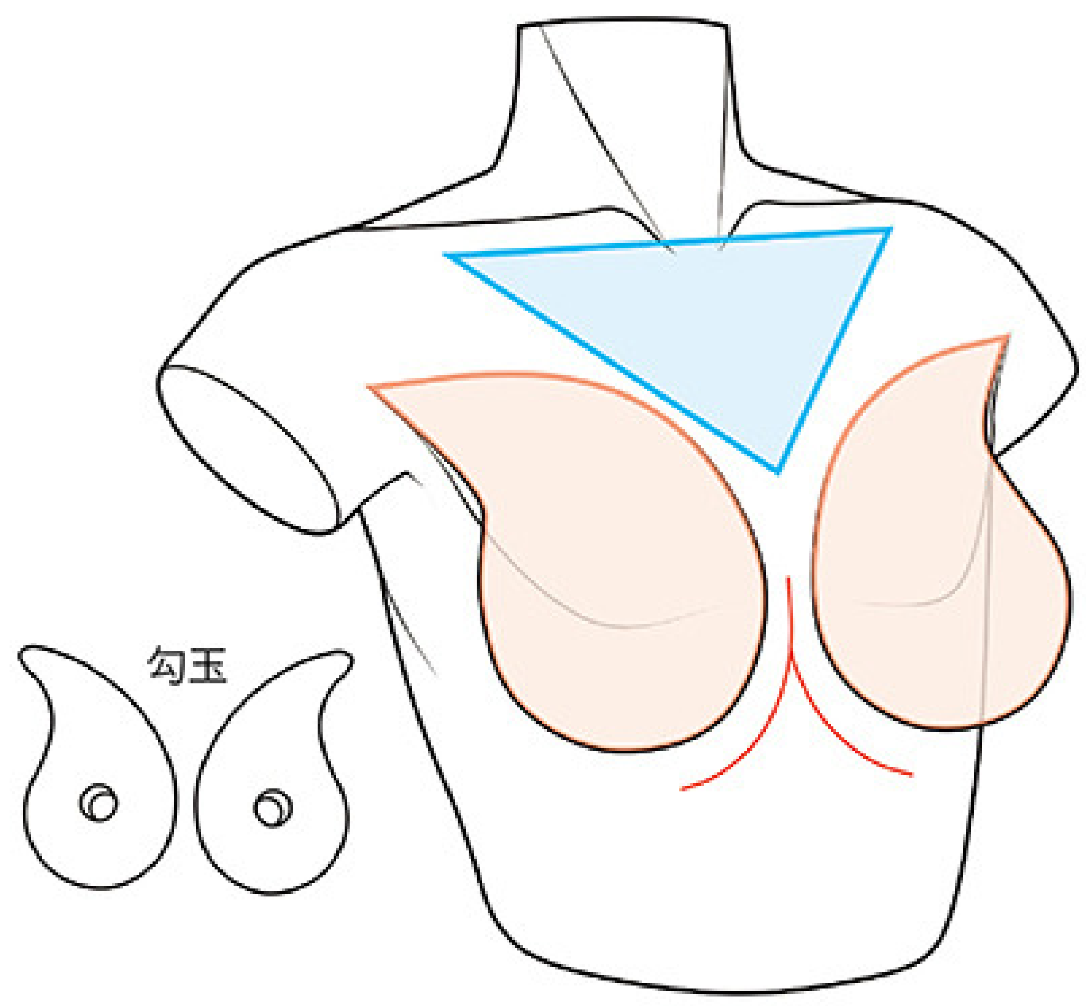
❶胸は胸板の上に脂肪が乗っているイメージなのでまずはまっさらな状態の身体を描きます。



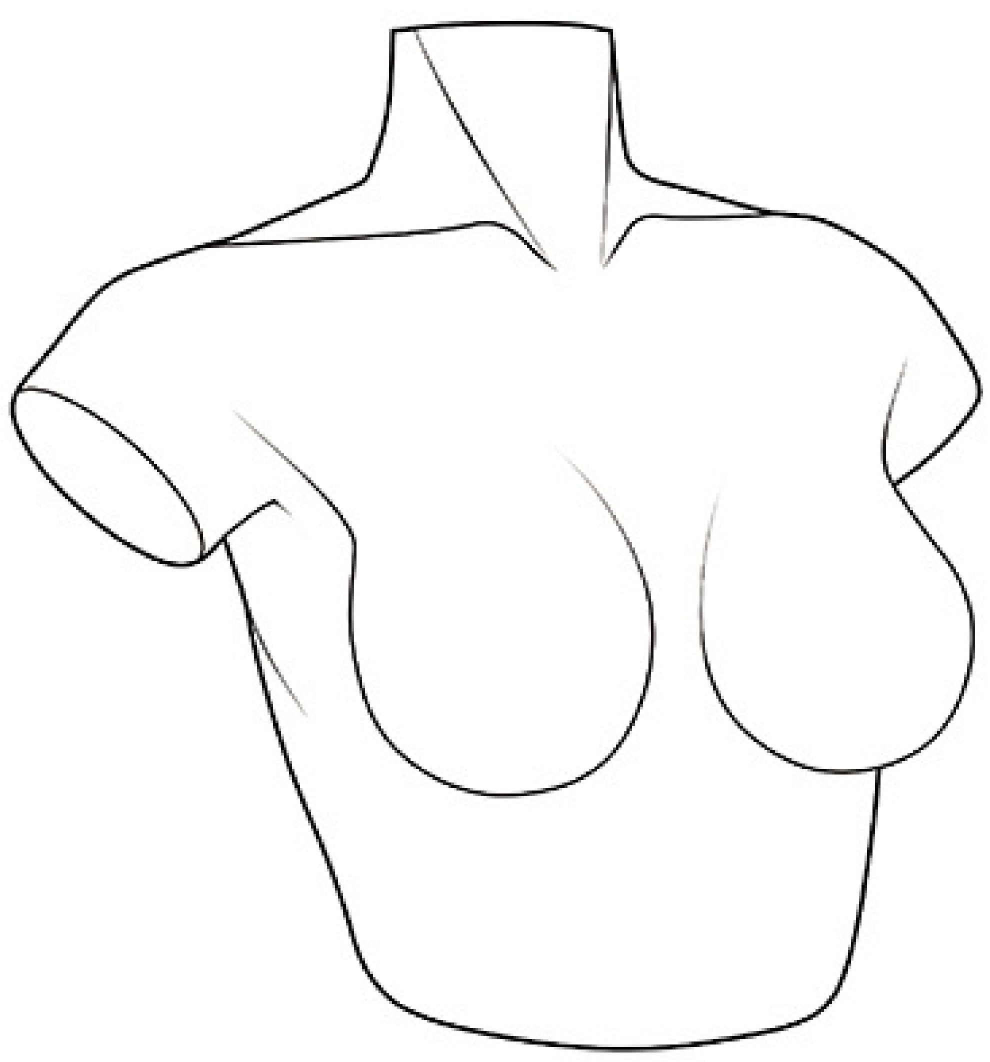
❷単純な形から描いていくため、一度胸板へ丸を乗せます。



❸鎖骨と胸の間の空間（デコルテ）を意識し、丸の位置を下げ、胸の付け根からの線を繋げます。デコルテは逆三角形のイメージです！



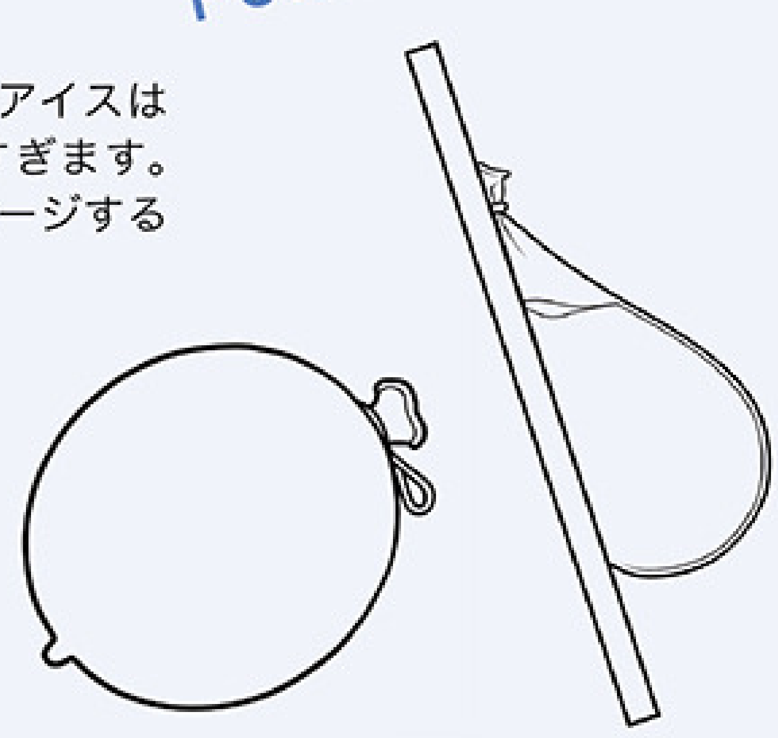
❹胸の形状は千差万別ですが、正面から見た時、勾玉のような形をイメージすると自然な形になります。また、下着等で補正されていない場合、基本的にあまり深い谷間はできません。



❺線を整えて完成です！

いちあっぷ POINT

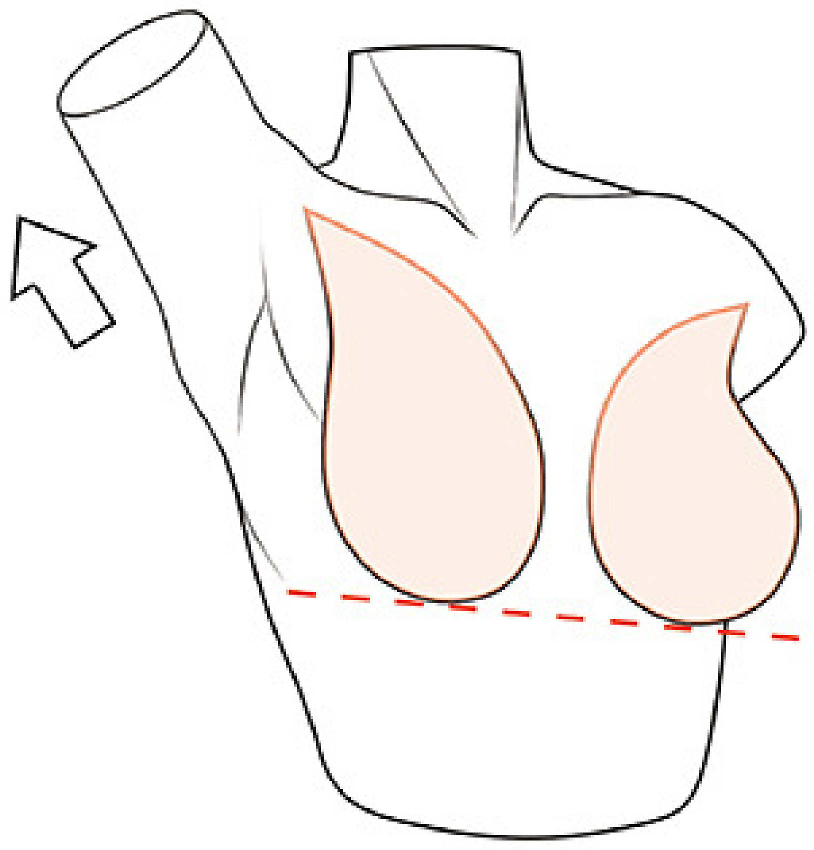
参考にする際、たまごアイスは有名ですが、少し丸すぎます。水の入った風船をイメージすると良いと思います！

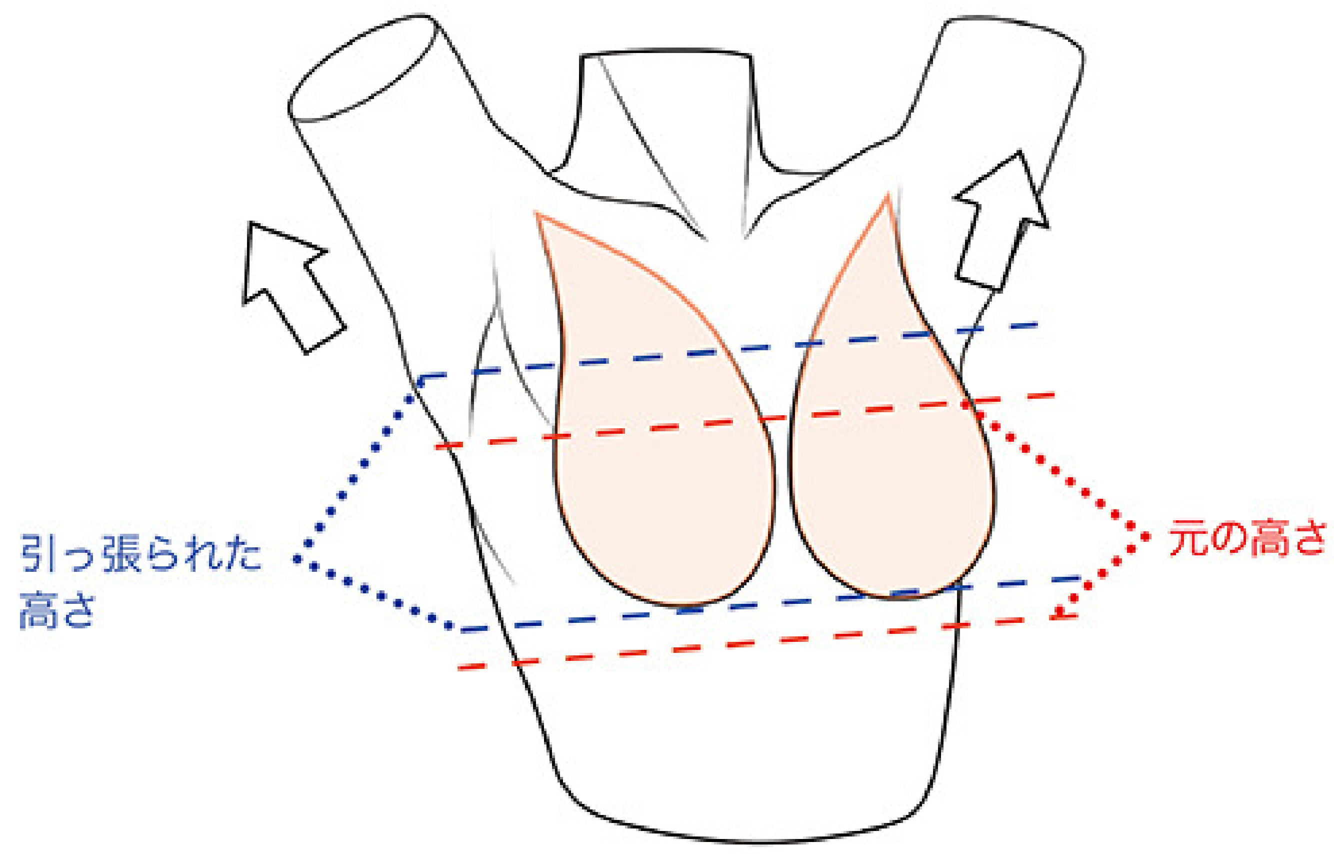


動きによる形の変化

腕の稼働に合わせて、胸の形がどう変化するのか考えましょう！　また衣服の回り込みを描写することで胸の厚みや立体感の表現にも繋がります。より説得力のある描写によってキャラクターの魅力も上がります！

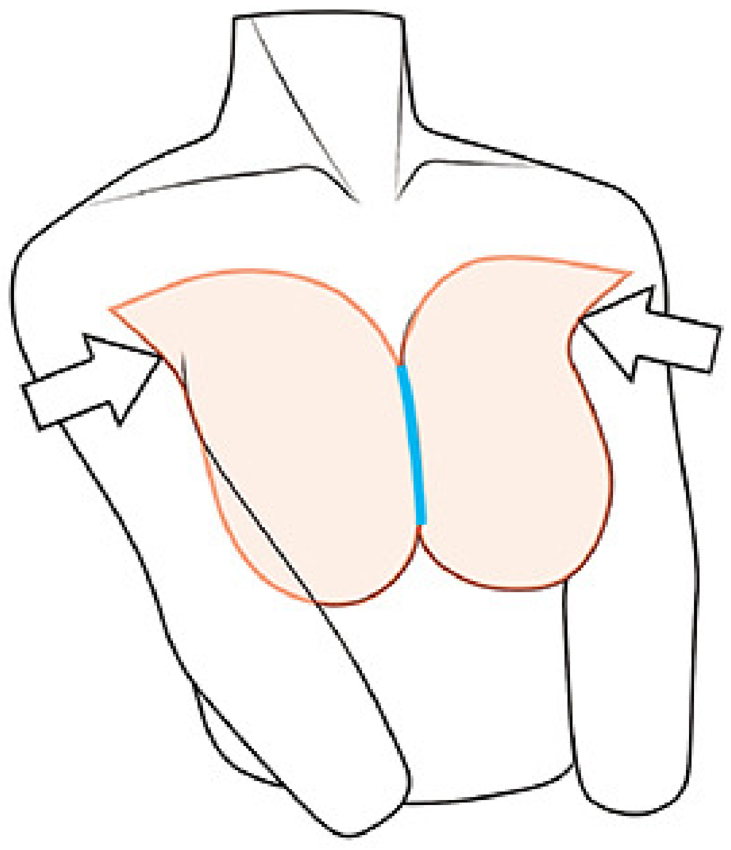
腕を上げた仕草





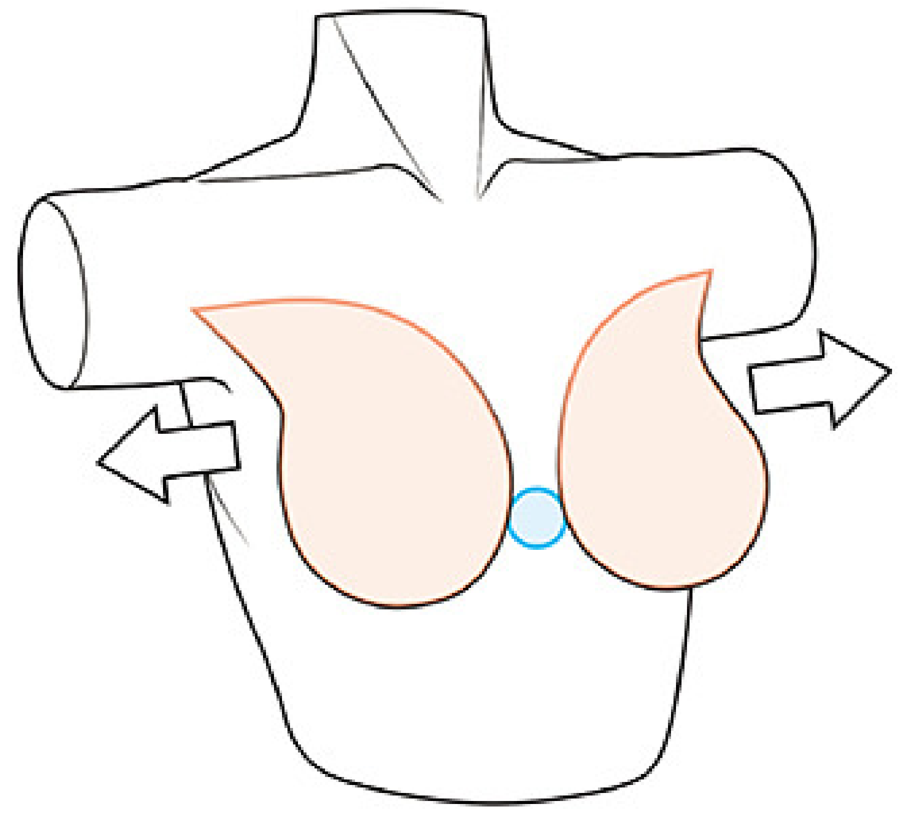
腕を上げると筋肉が引っ張られ、胸の高さも変わります。また、若干縦方向にも伸びます。

腕を寄せた仕草



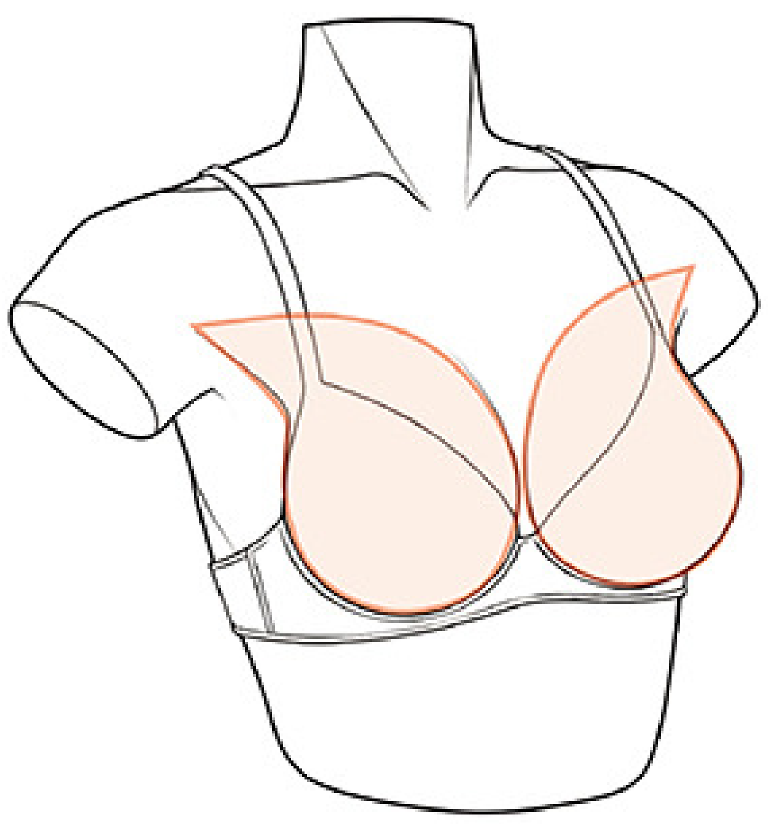
腕を寄せると左右の胸と胸が接触し、谷間の形はV字ではなくI字のようになります。

腕を広げた仕草



腕を広げると、筋肉が引っ張られ谷間が広がります。

下着を着用した際



下着を着用すると形状が補正され、胸の頂点の位置(トップ)が高くなります。また、谷間が深くなります。

衣服を着用した際



胸の下には図のような隙間ができます。

胸を映えさせる演出を考える

ポーズや大きさによって幅広い表現のできる胸ですが、柔らかそうに見える魅力的な演出の作例を紹介します！

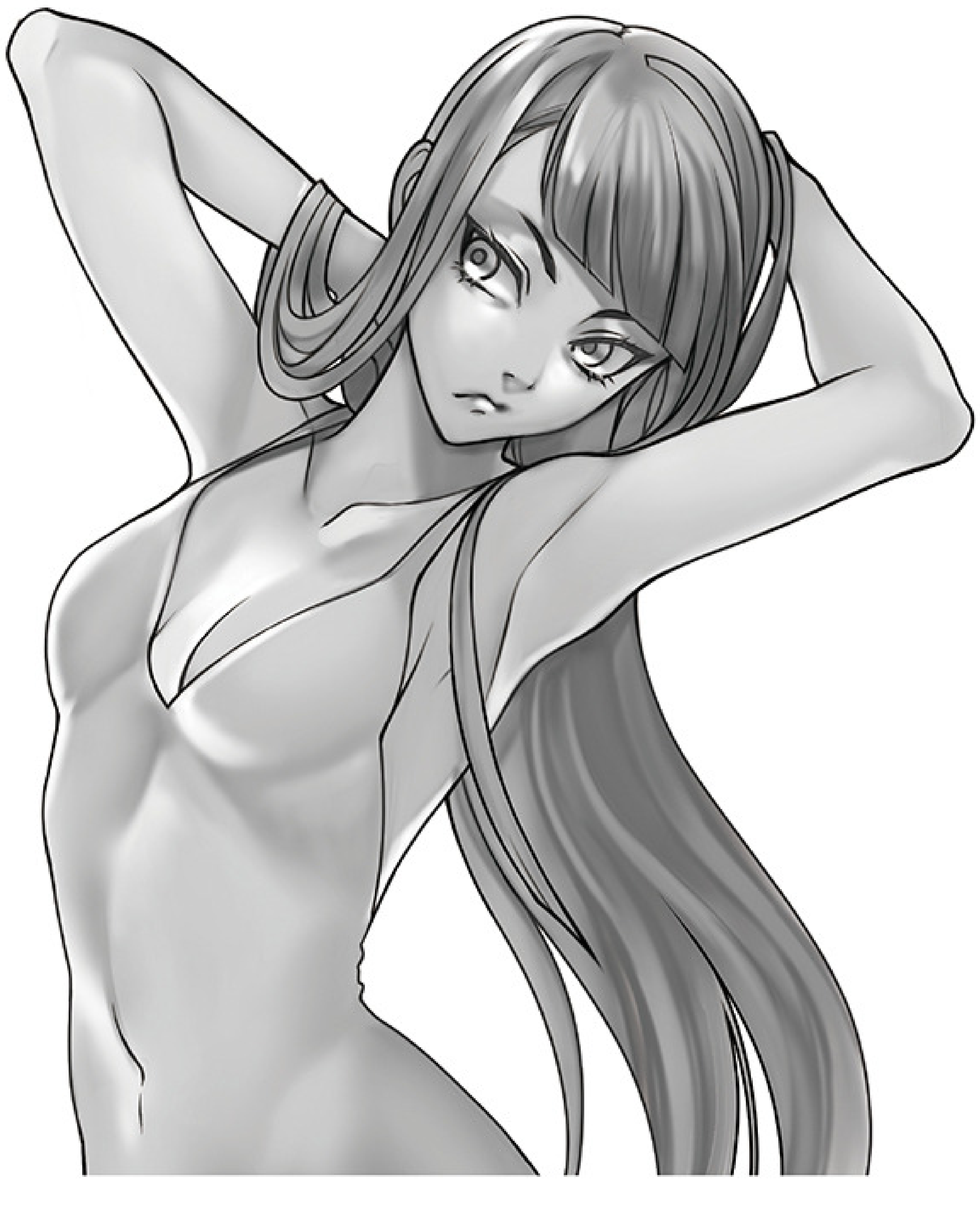
前かがみになった表現

体から離れ、重力によって引っ張られると先端は尖っていきます。



身体を反らせた表現

腕を上げると胸の高さが変わります。また、サイズが変わっても胸が膨らみ始める位置は変わりません。



11 鎖骨は超シンプルに考えよう

Q. 鎖骨フェチです。いろんなアングルからキャラクターを描いているのですが、鎖骨含め、首から肩が上手に描けません。

A. 骨と筋肉の構造を理解すると、自然な作画になります！

カワバタロウ
業界歴11年

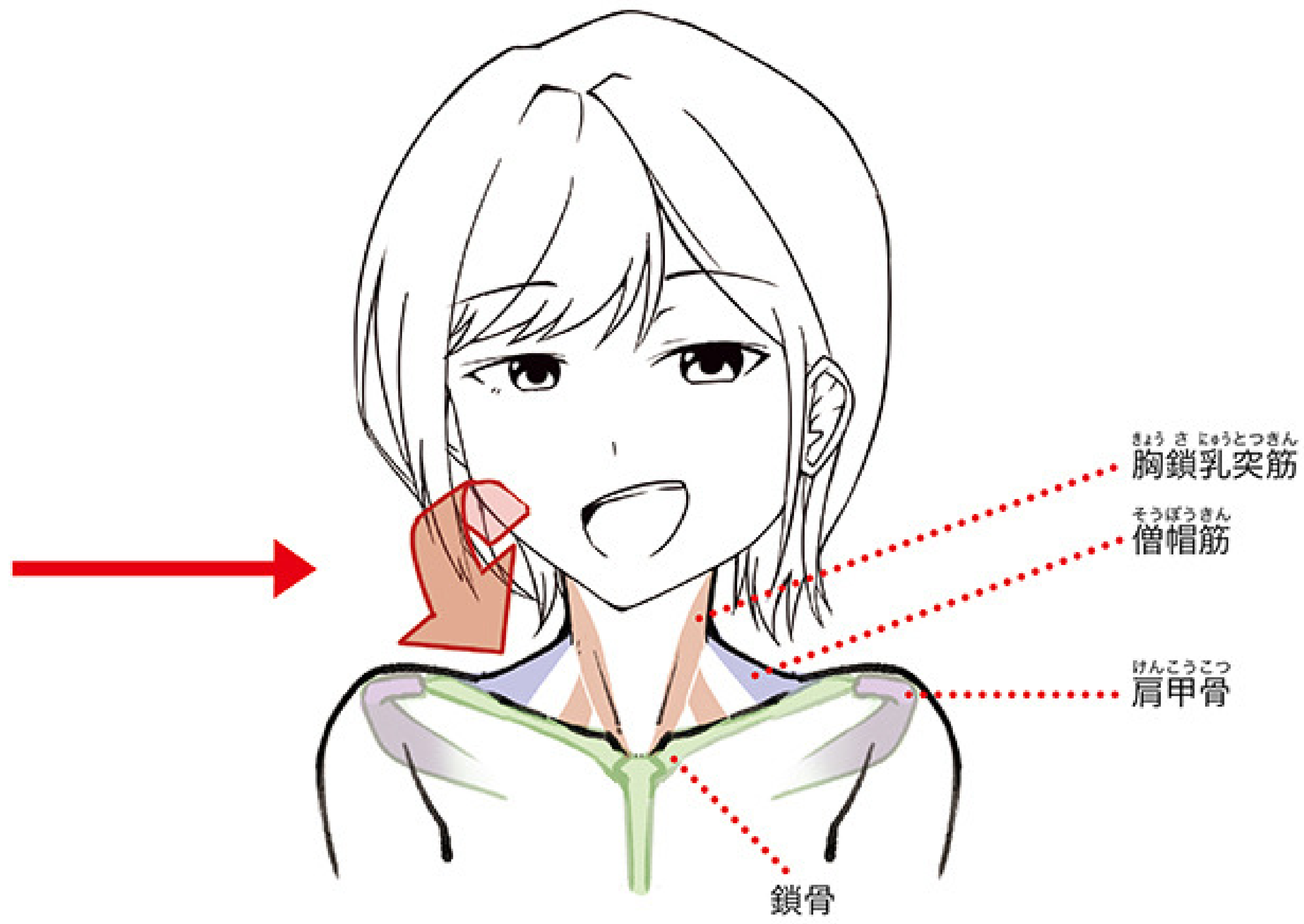
添削してみよう！

肩の角度に合わせて鎖骨が連動していてとても素晴らしいですが、皮膚の下にある骨と筋肉の構造を意識すればさらに良くなります！

映えない作画

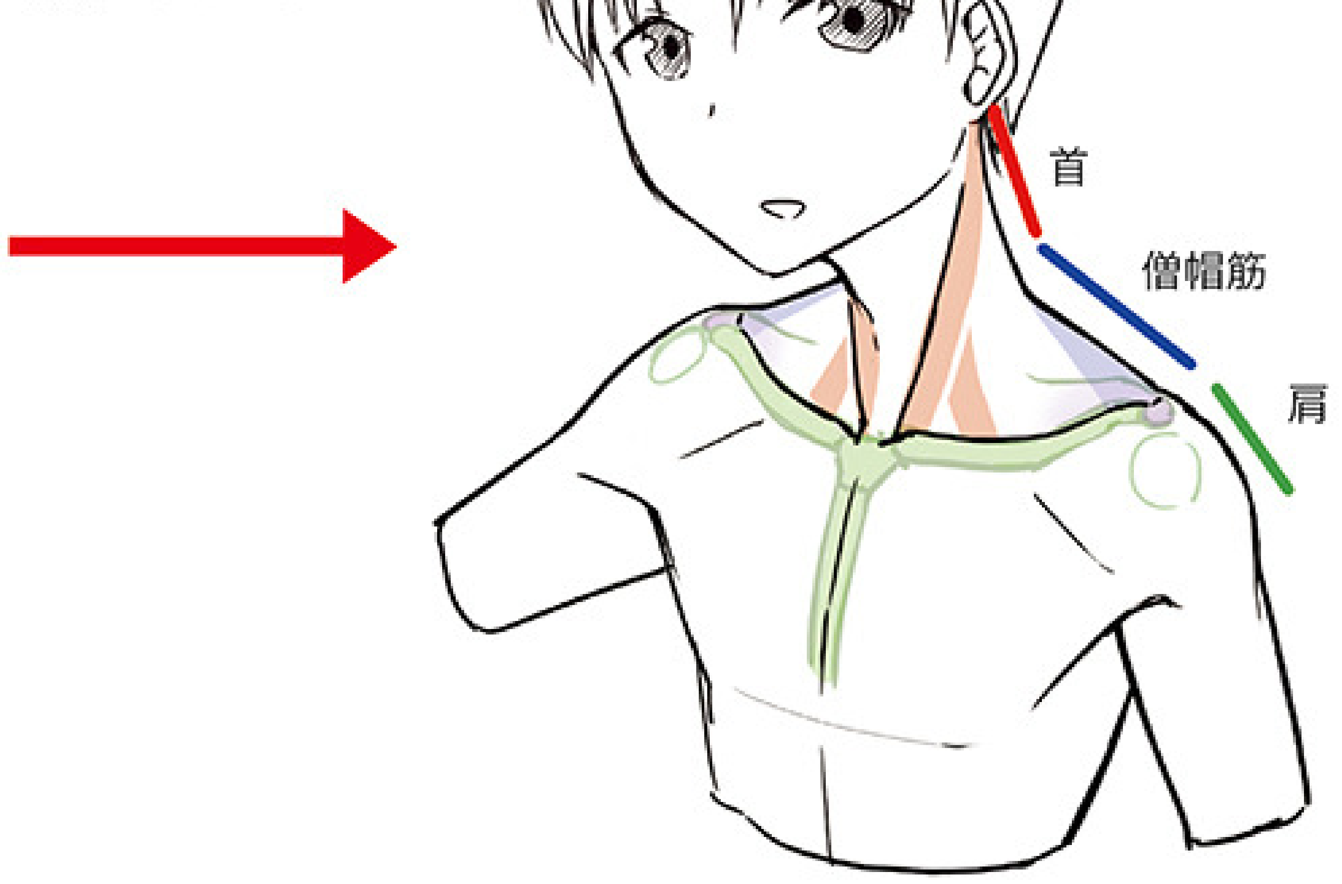
映える作画







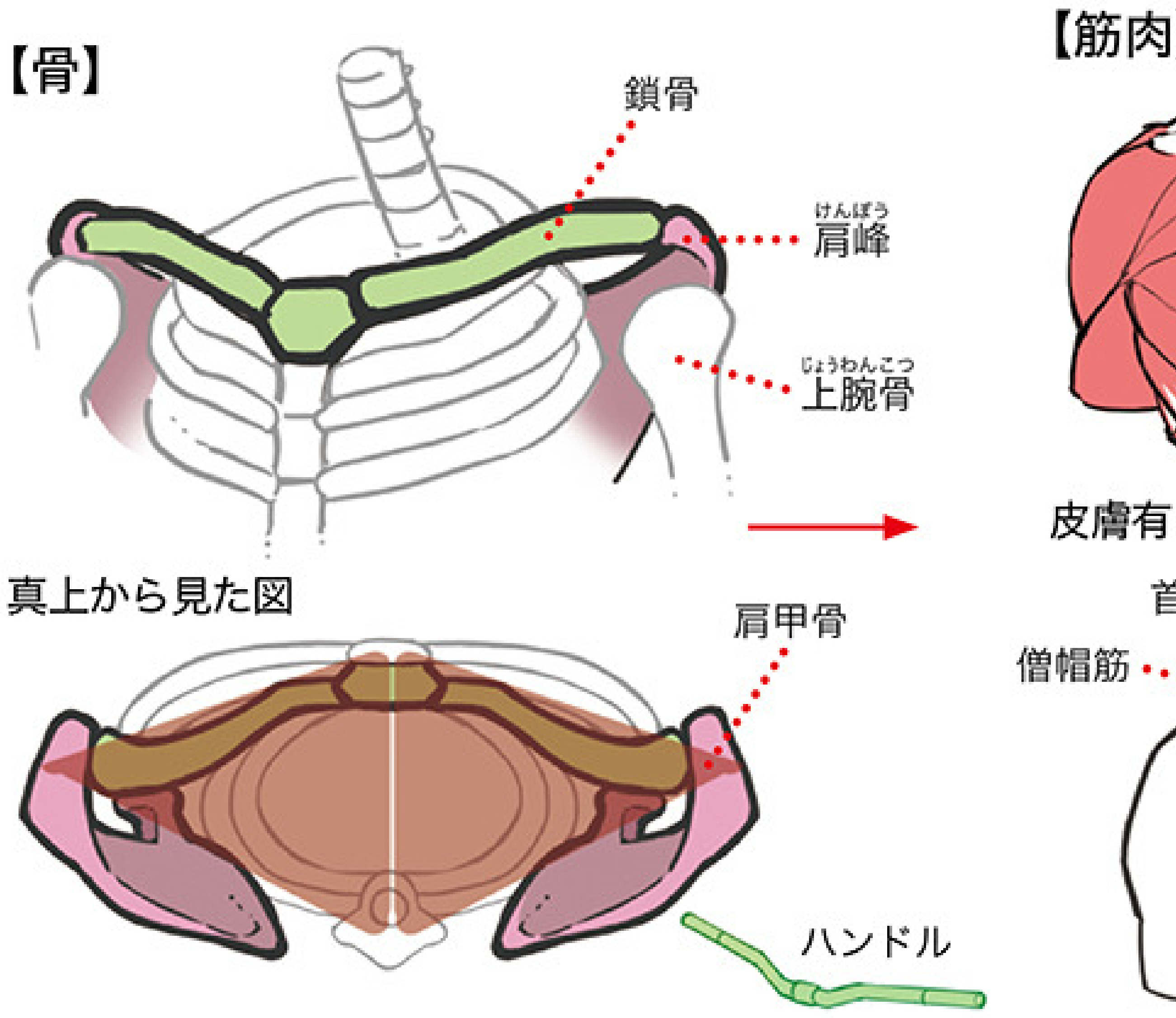
僧帽筋を描いてみましょう！首の後ろから回り込んで鎖骨にくっついているイメージです。首→肩ではなく、首→僧帽筋→肩と僧帽筋を挟むことでより自然になります！



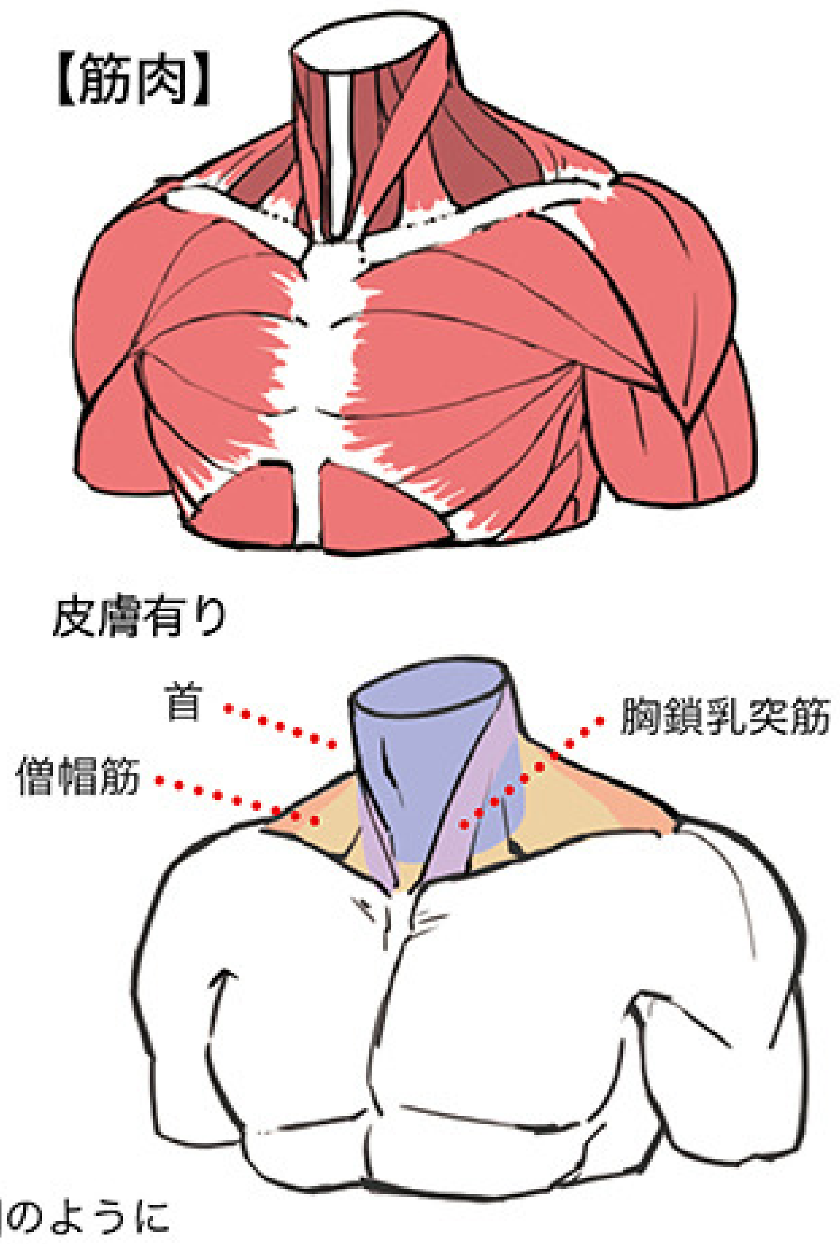
首〜肩まわりの構想を理解しよう！

首〜肩まわりは人体の中でも特に立体的で複雑な構造をしているため混乱しがちです。まずは骨や筋肉の構造を理解して、描きやすいようにシンプルな図形にまとめて情報を整理してみましょう！

【骨】



鎖骨は自転車のハンドルの形に似ています。構造は上の図のように鎖骨の端から肩峰、背中の肩甲骨へぐるりと繋がっています。



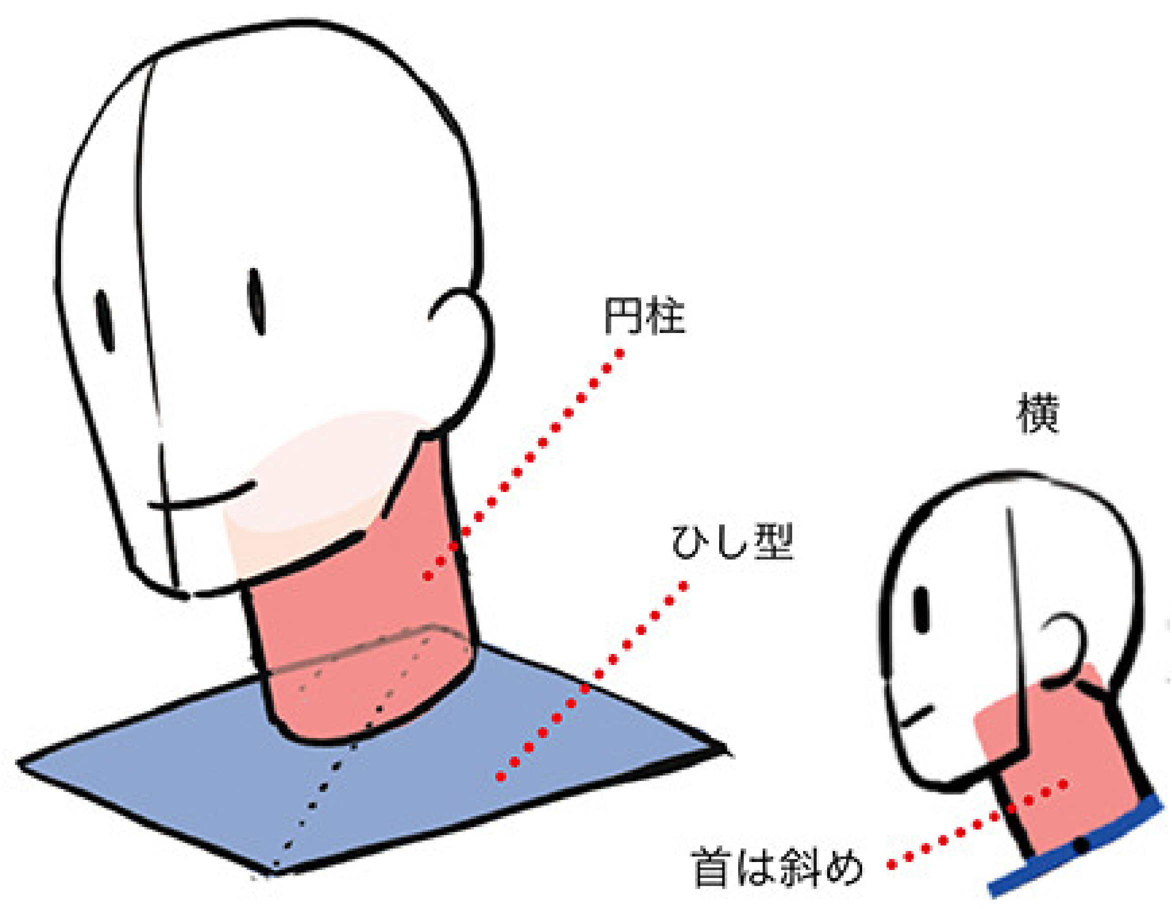
【記号化】



各部位を簡単な記号にしてみる。
- ●首
- ●胸鎖乳突筋
- ●僧帽筋

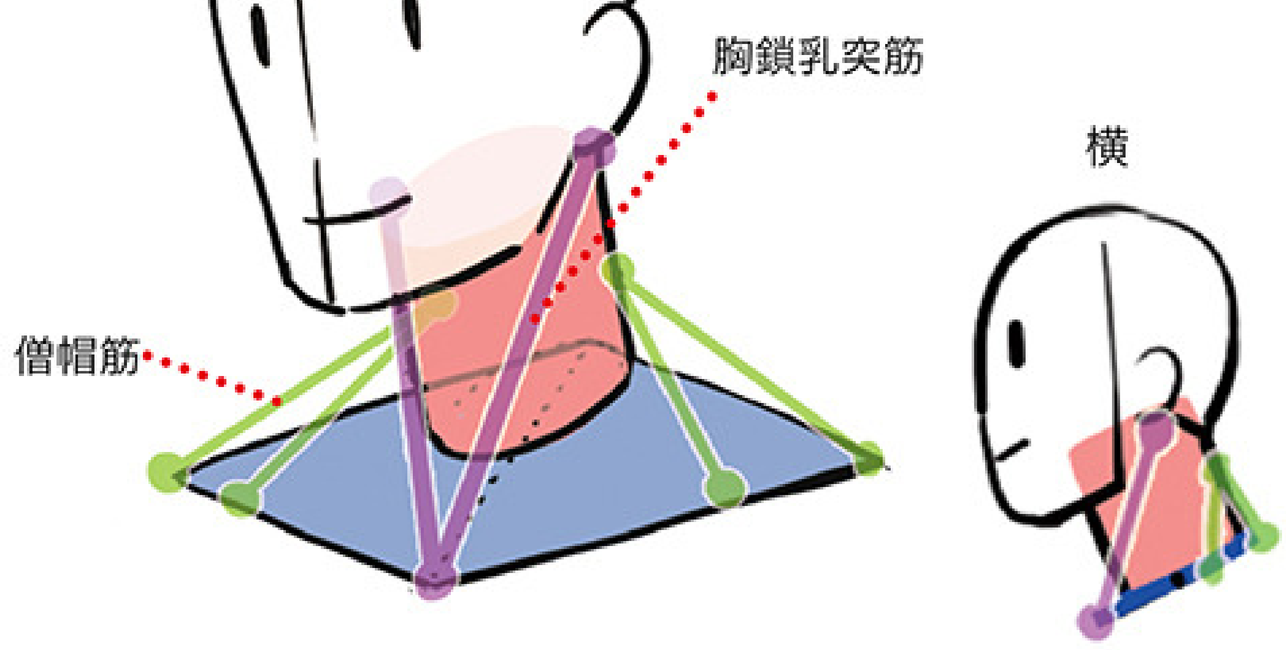
実際に描いてみよう！

①まず首まわりのパーツを2つに分ける

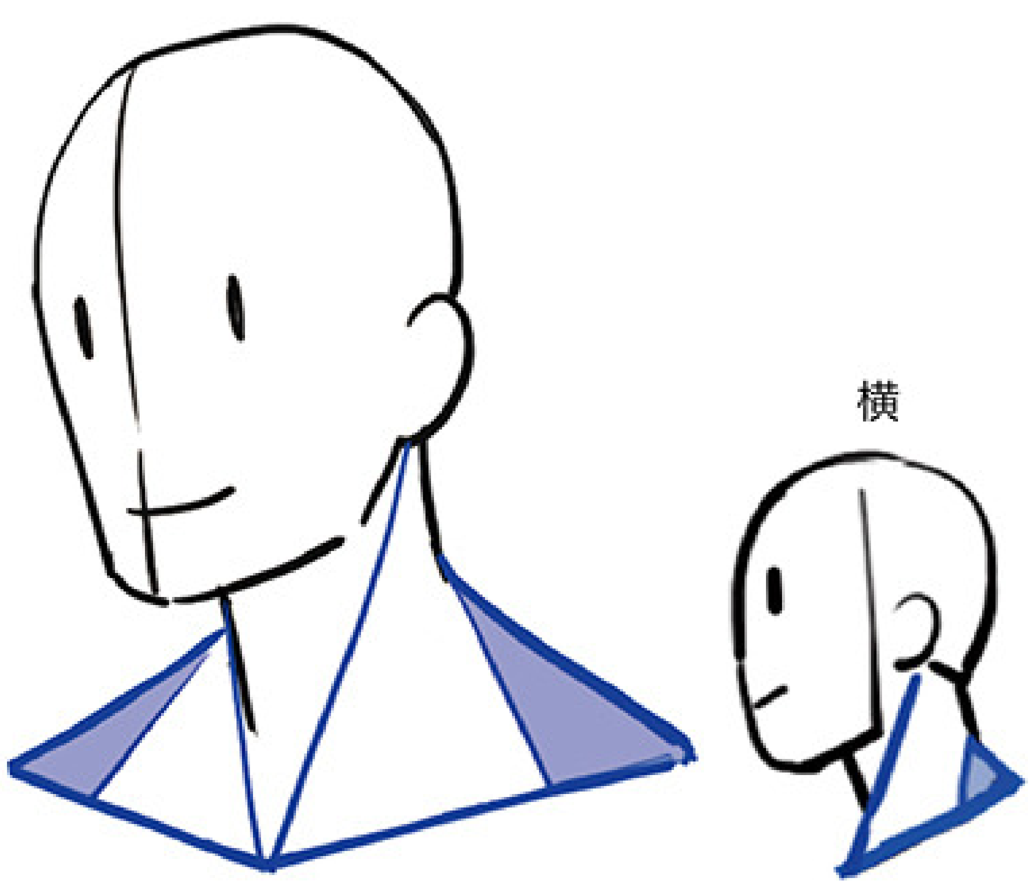


②僧帽筋と胸鎖乳突筋のアタリを決める

緑の点の位置は大体でOKです。円柱の上の方で点をとればゴツい首に、下の方で点をとれば華奢な首になります。



③線が重なる部分を消す



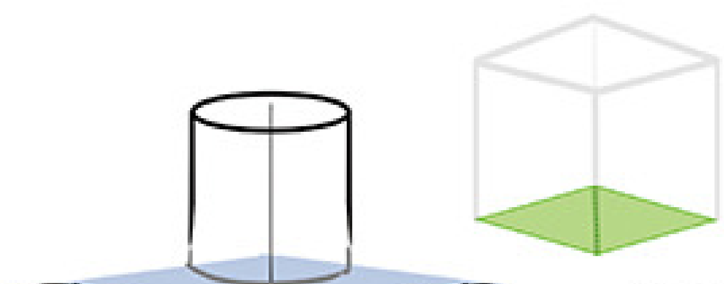
④骨や肉の凹凸を意識して描き込む



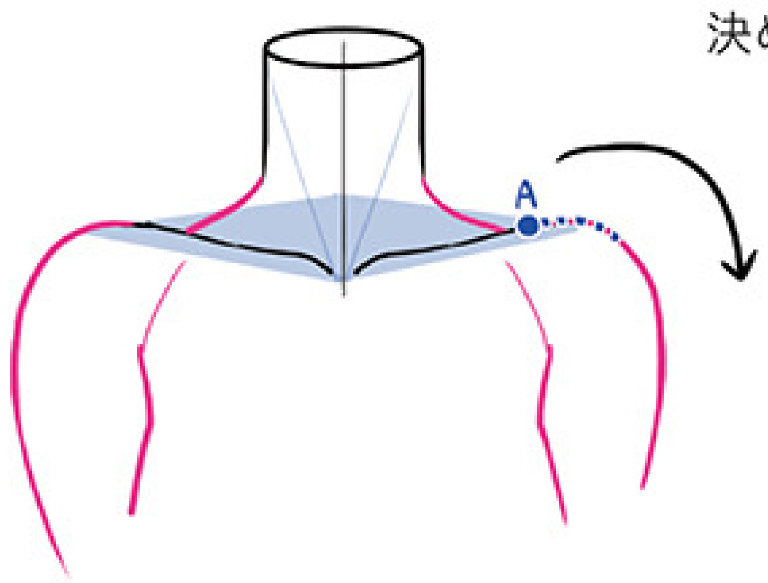
いろんなアングルから描いてみよう！

首から肩まわりの描写はパースがかかったり、鎖骨が柔軟に動くので難しいところです。
様々なアングルの作例を通して、描く際のポイントを解説していきます！

正面

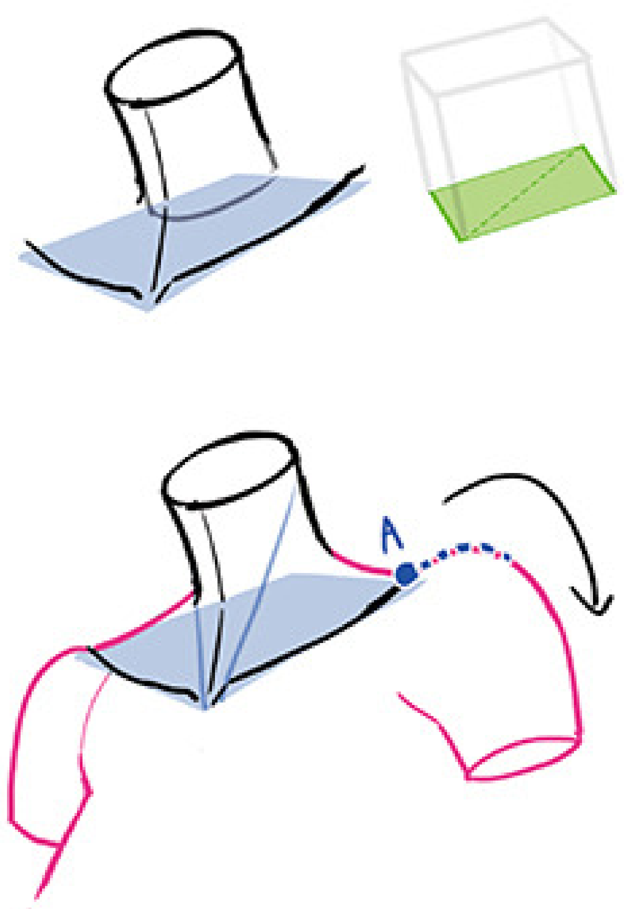


まず首とアタリのひし形、鎖骨の位置を決めていきます。

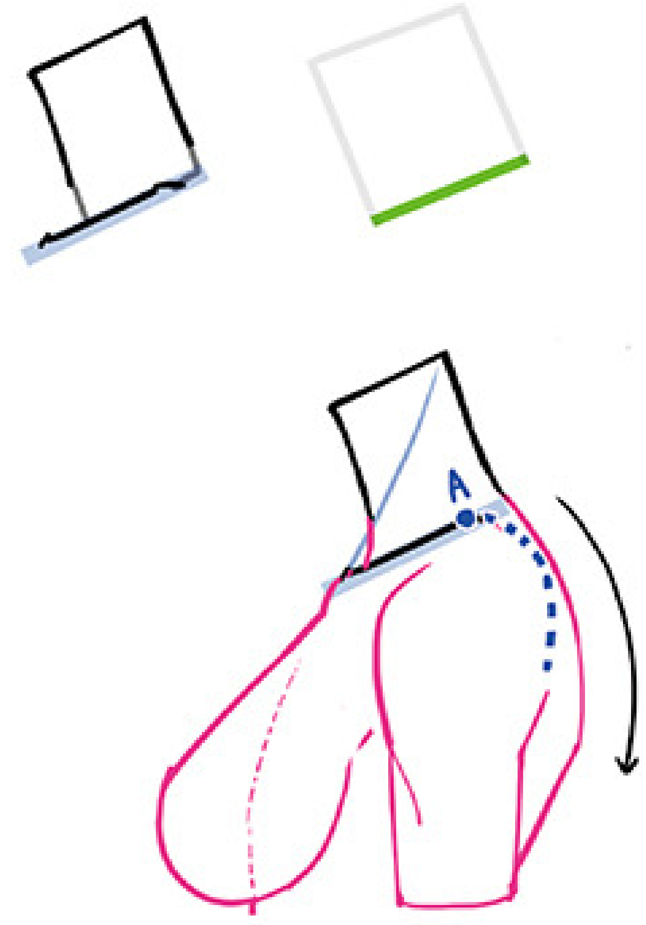


鎖骨の先端（A）から円を描くように腕につなげます。最後に首から肩にかけ、僧帽筋のラインを加えると描きやすいです。

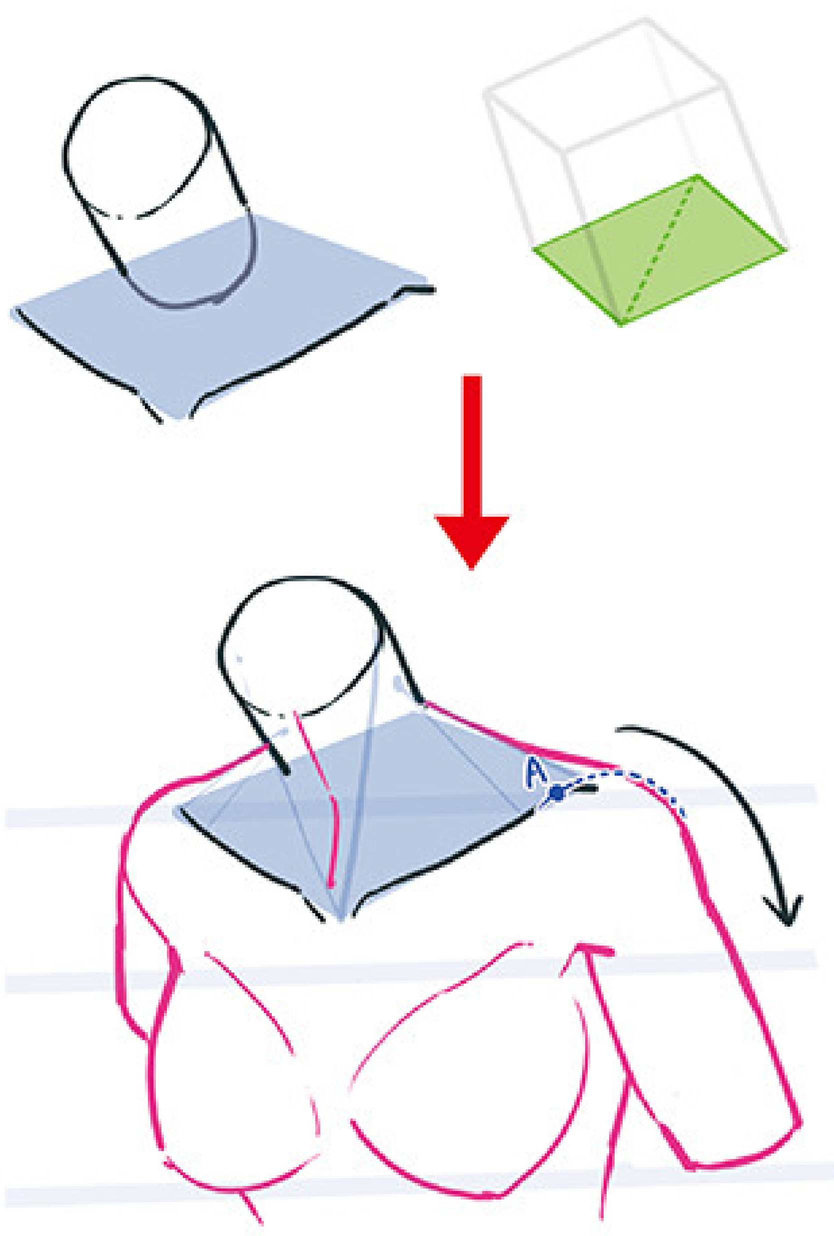
斜め



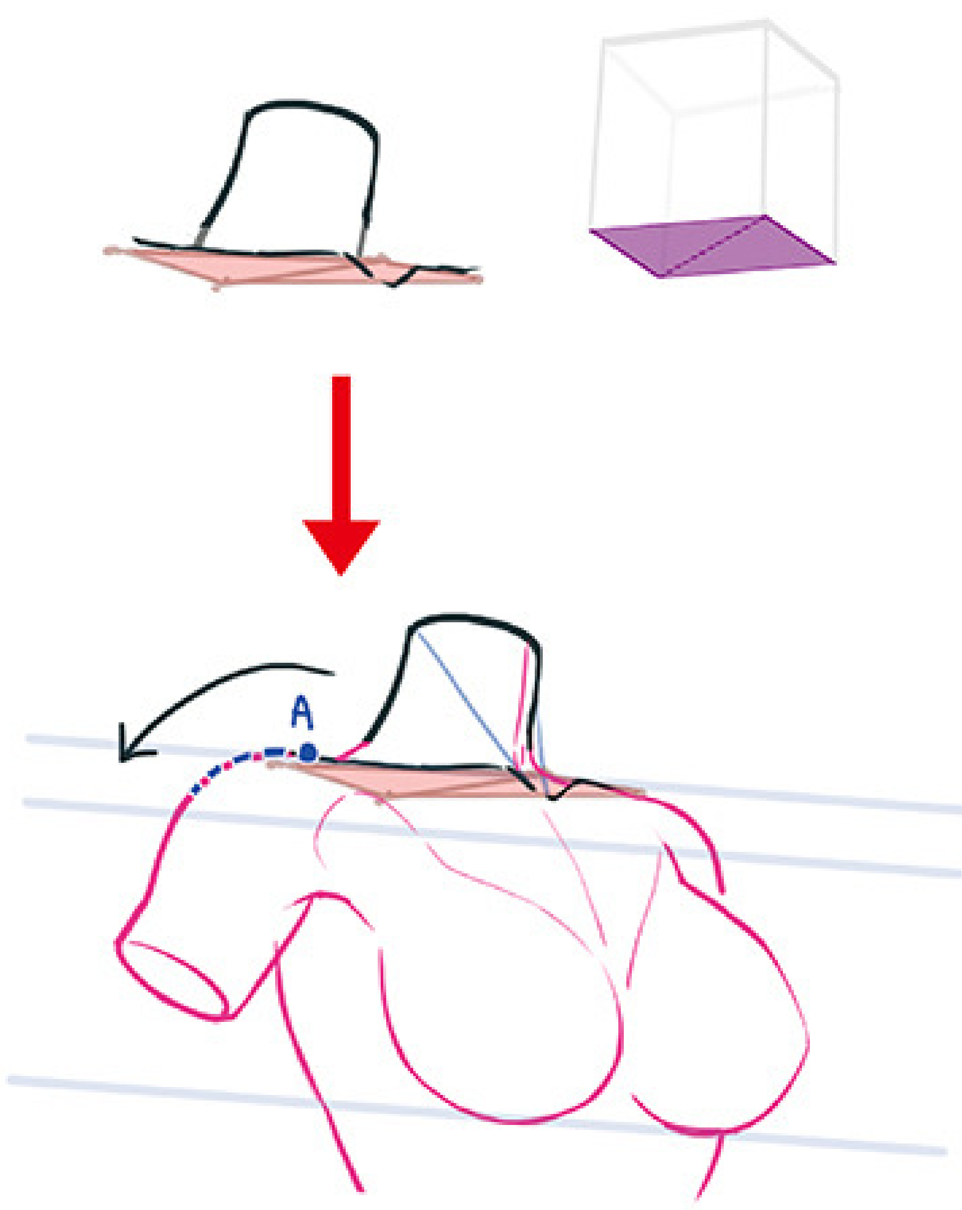
横



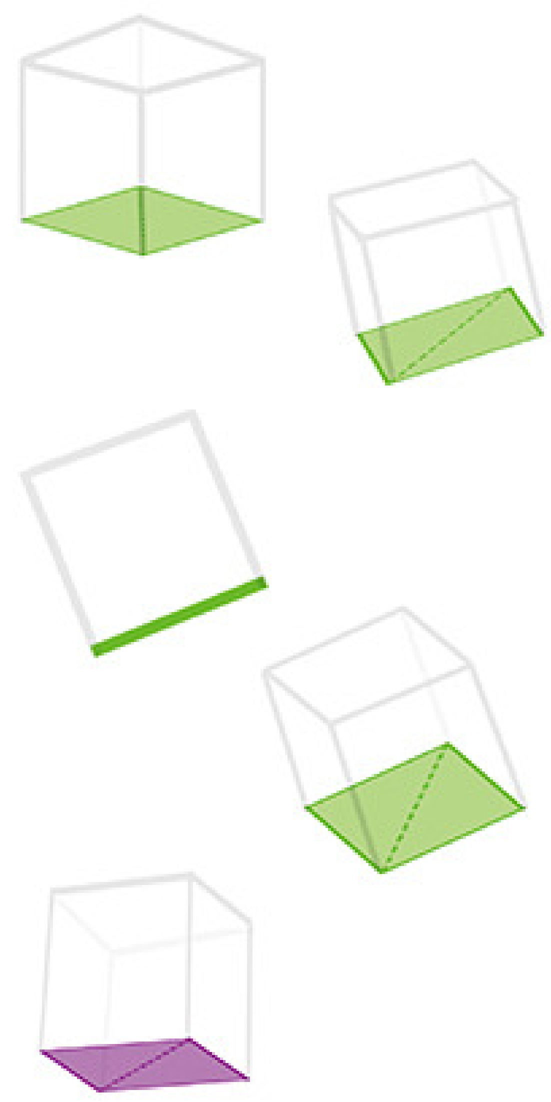
俯瞰



煽り

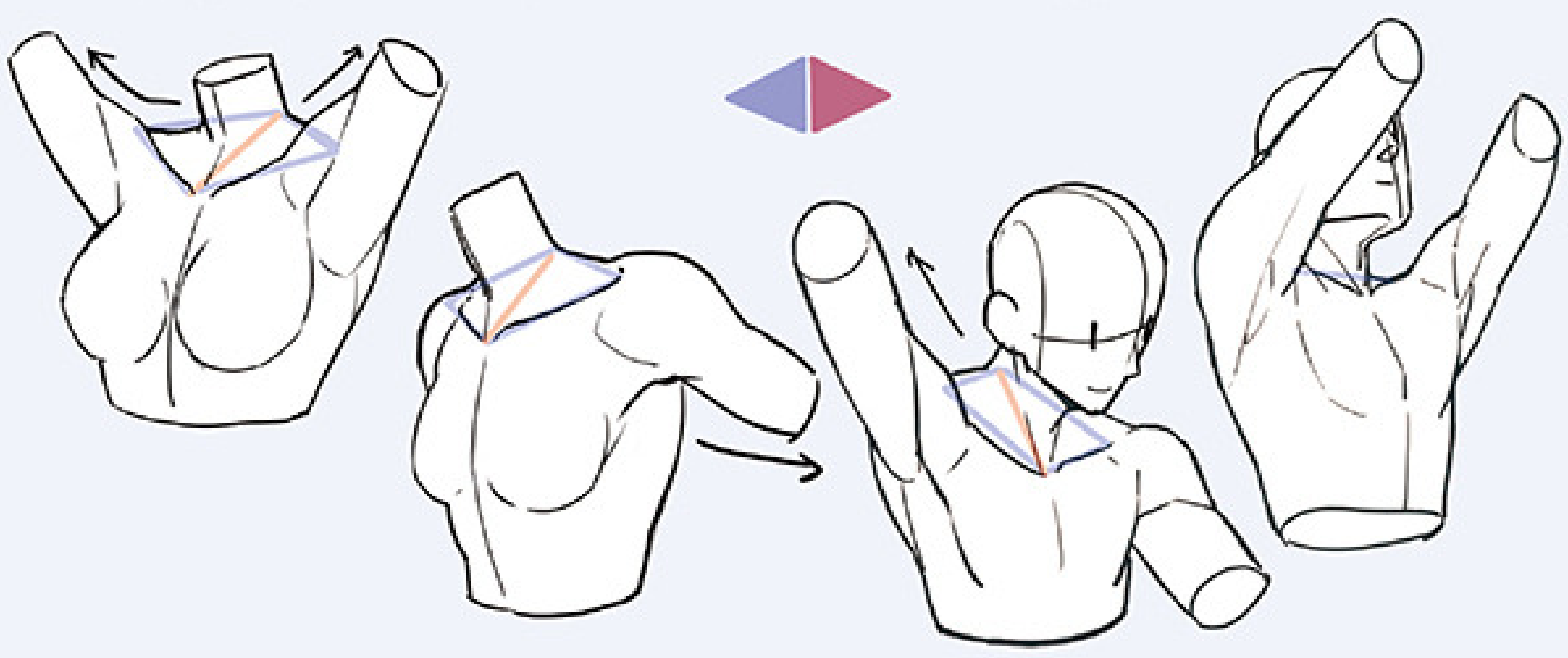


アタリのひし形は立方体をイメージしながらアイレベルを描くと、首まわりのデッサンが崩れにくくなります！

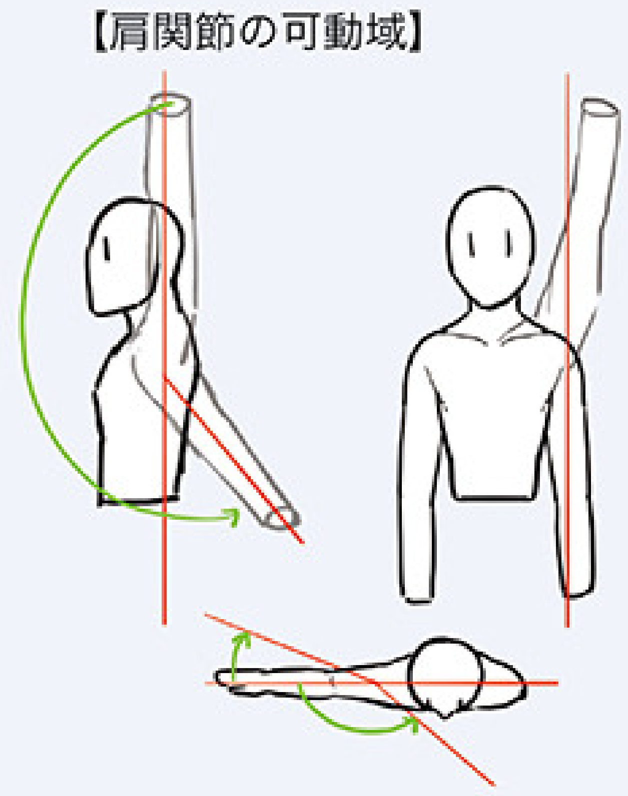


いちあっぷPOINT

肩の動きによって鎖骨も連動します。鎖骨は左右バラバラにも動くのでアタリのひし形は2分割して考えましょう。右の肩関節の可動域も覚えて無理のないポーズを心掛けましょう！



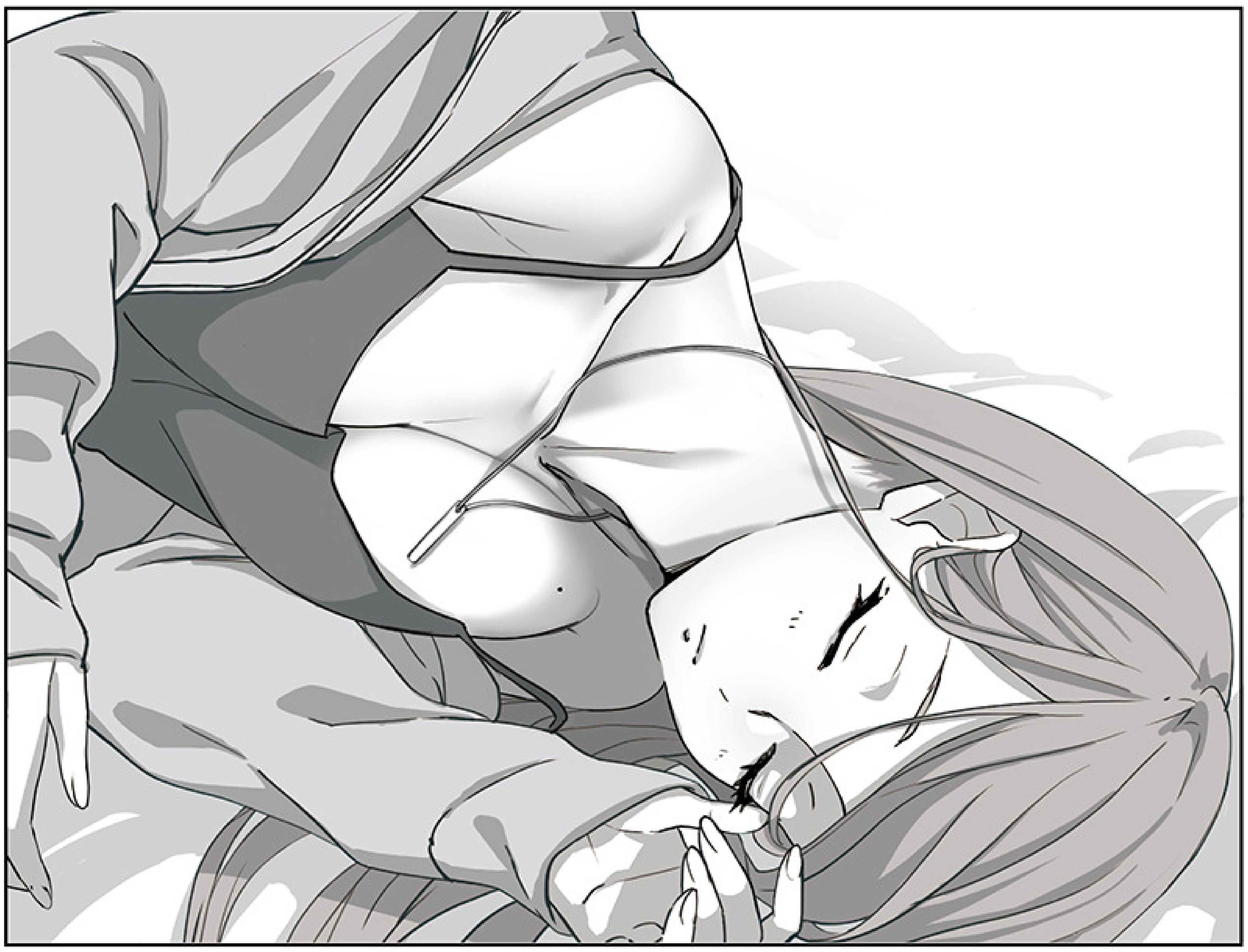
【肩関節の可動域】

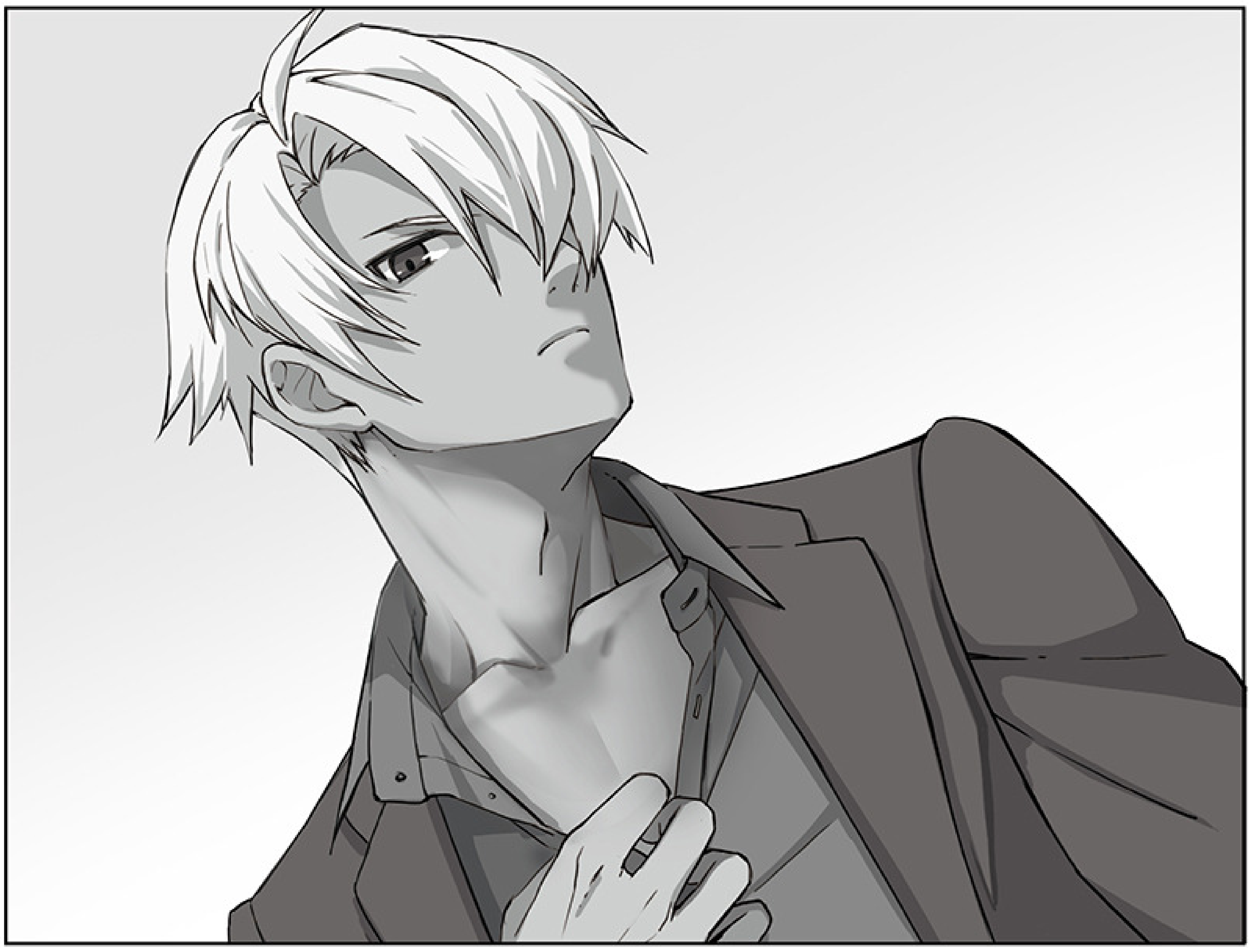


鎖骨が映える演出を考えてみよう！

鎖骨を目立たせるには上半身が大きくうつる構図がおすすめです。また、シチュエーションや小物も大事です。服の隙間からちらっと見えたり、ネックレスなどをつけてあげることでセクシーさが倍増して、ドキっとするような絵作りができます。影もとても大事で、光があたる場所は薄く、影になる場所は濃くしてあげると、鎖骨まわりの骨格や筋肉のラインがはっきりわかり、メリハリがつきます。

作例





12 お腹の肉感表現

Q. 凹凸のない平らなお腹は描けるけど、肉感のある柔らかいお腹が描けません。

A. お腹は骨がないので、近くにある肋骨（ろっこつ）と骨盤（こつばん）を手掛かりに筋肉、脂肪などのふくらみを描写してみましょう。

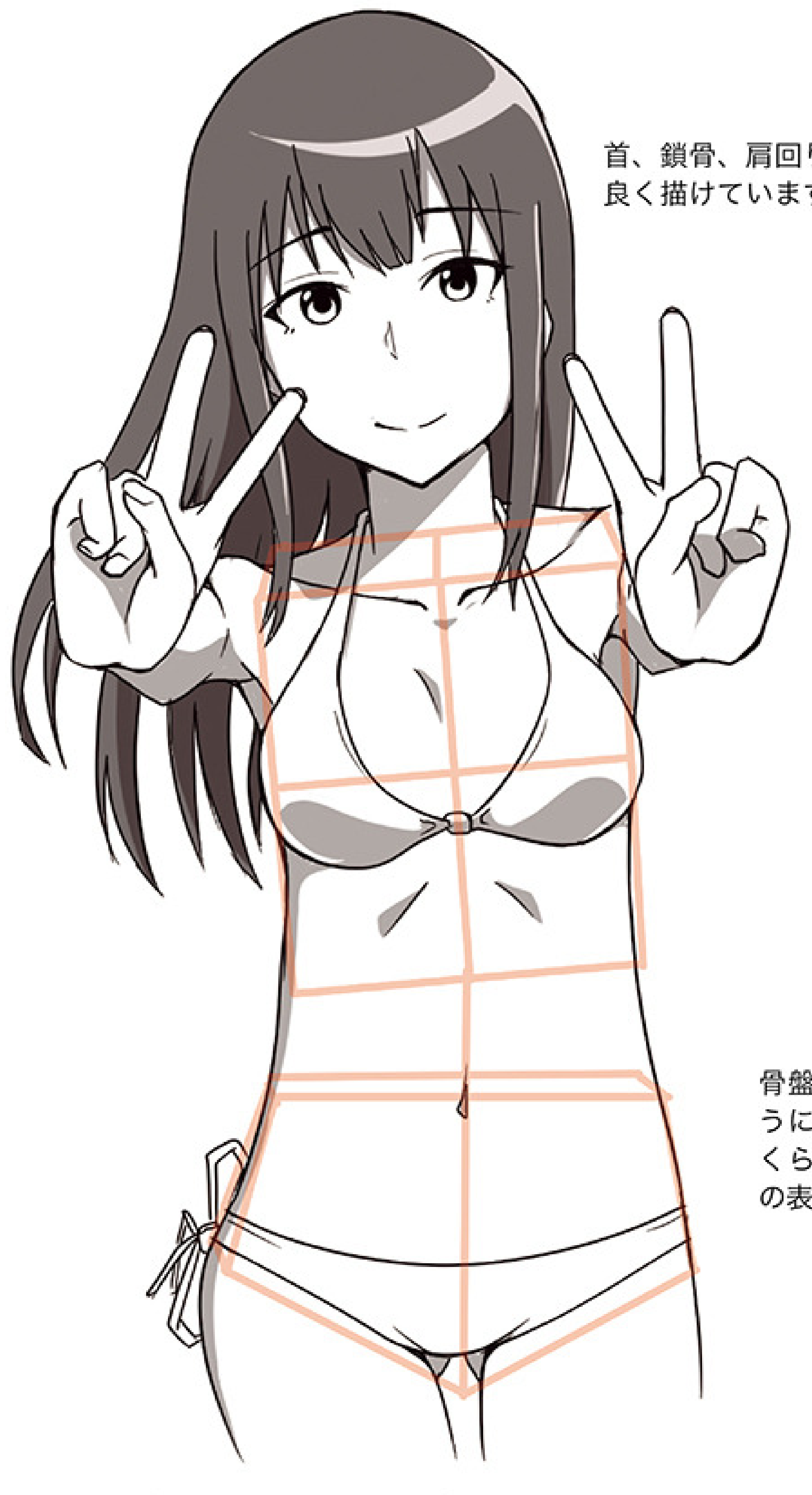


おくじら
業界歴4年

添削してみよう！

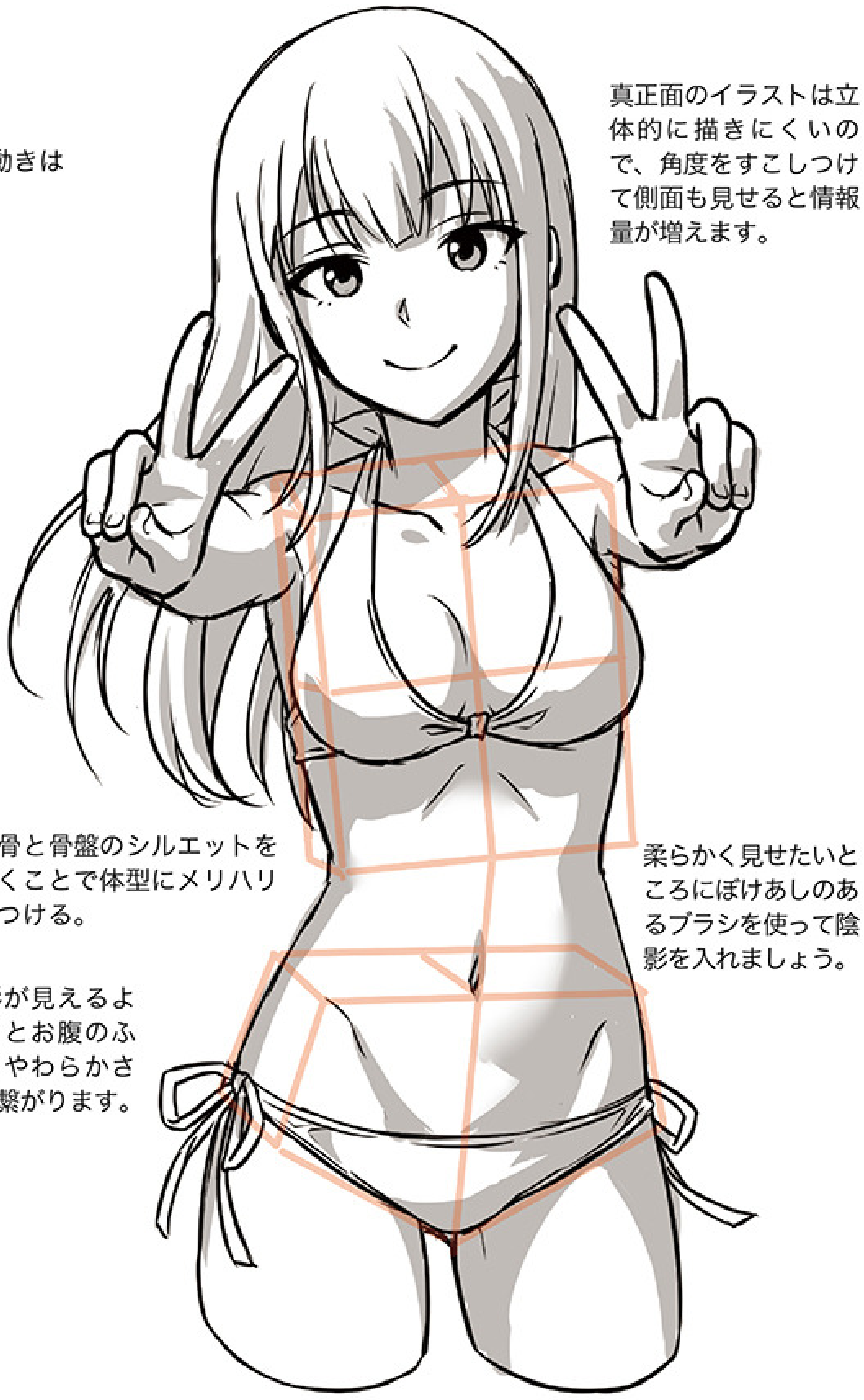
人物のバランスはしっかり描けています。さらによくするためにお腹を軸にした体の動きを出したり、陰影をつけることでイラストに立体感を出していきましょう。

映えない作画



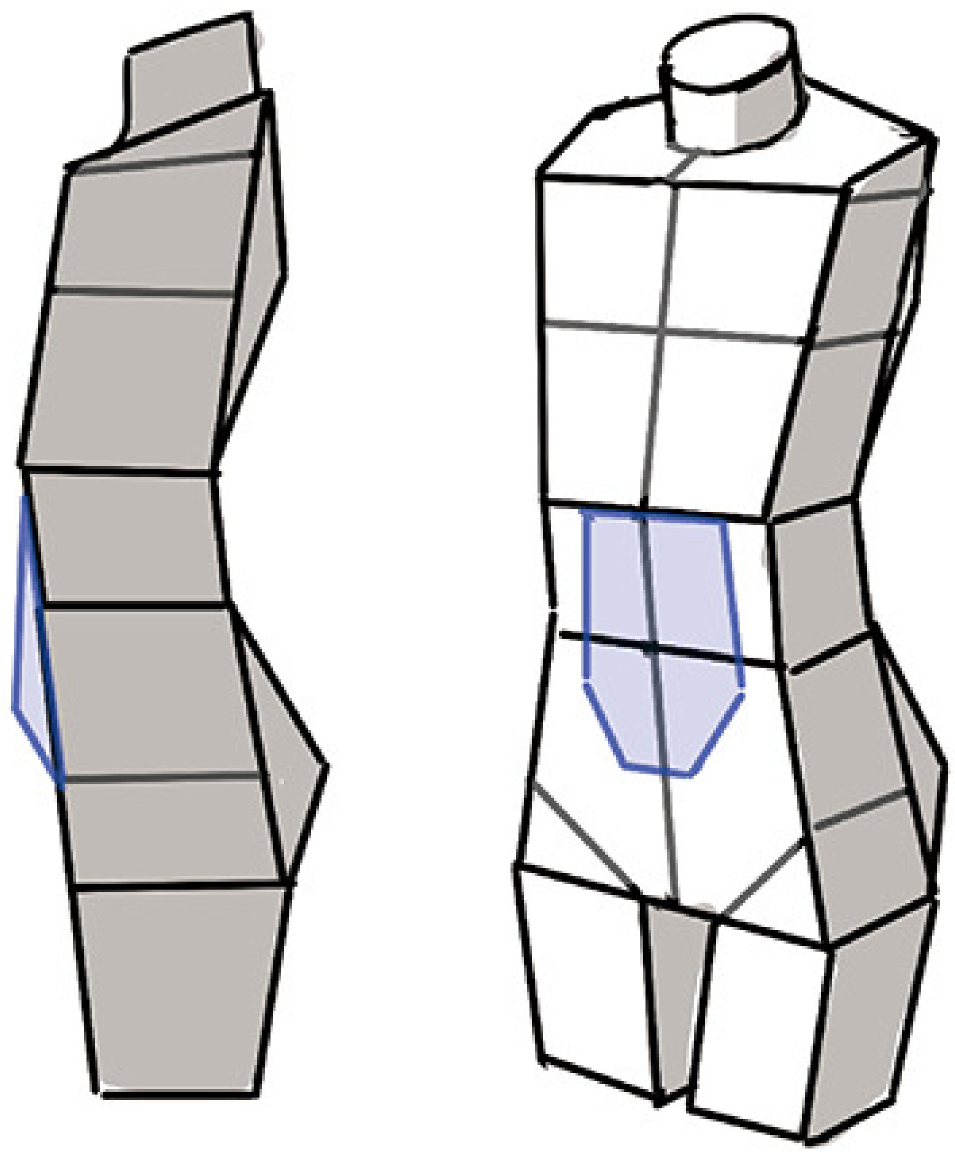
お腹に立体感を出しましょう。下半身もお腹に繋がる重要な部分ですので、合わせて立体感を出すとより作画が映えます。

映える作画

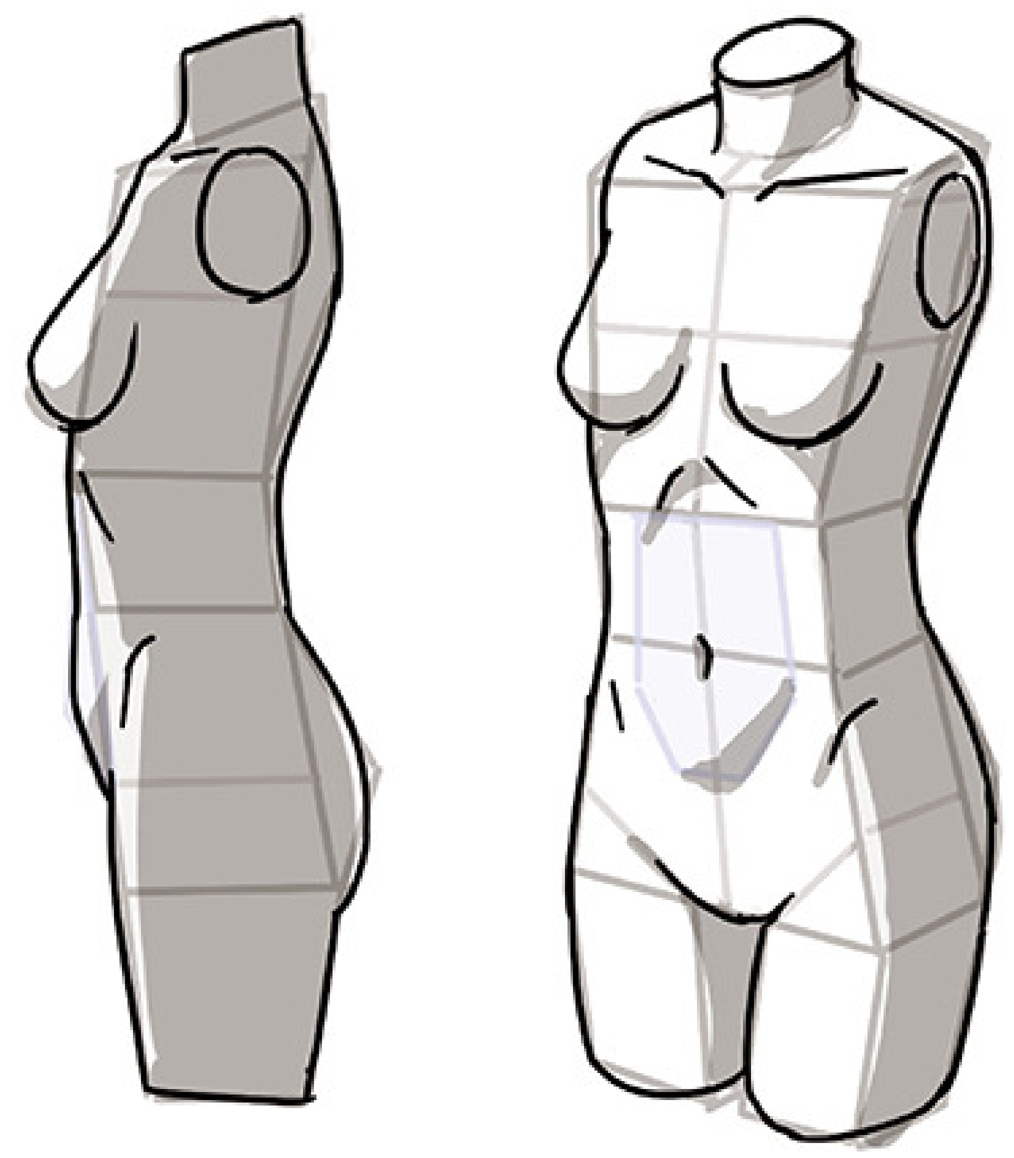


お腹の構造理解

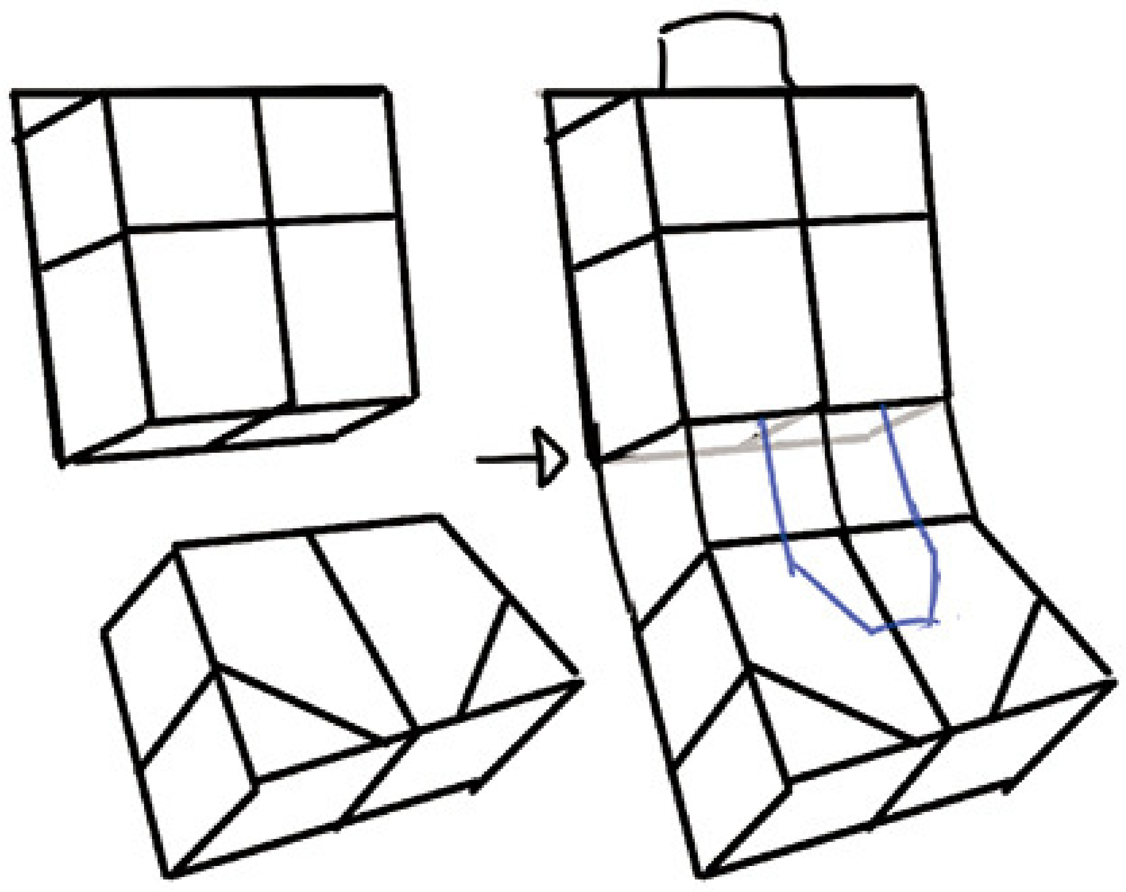
構造を理解することで、イメージしているキャラクターのお腹を自由自在に描けるようになります。



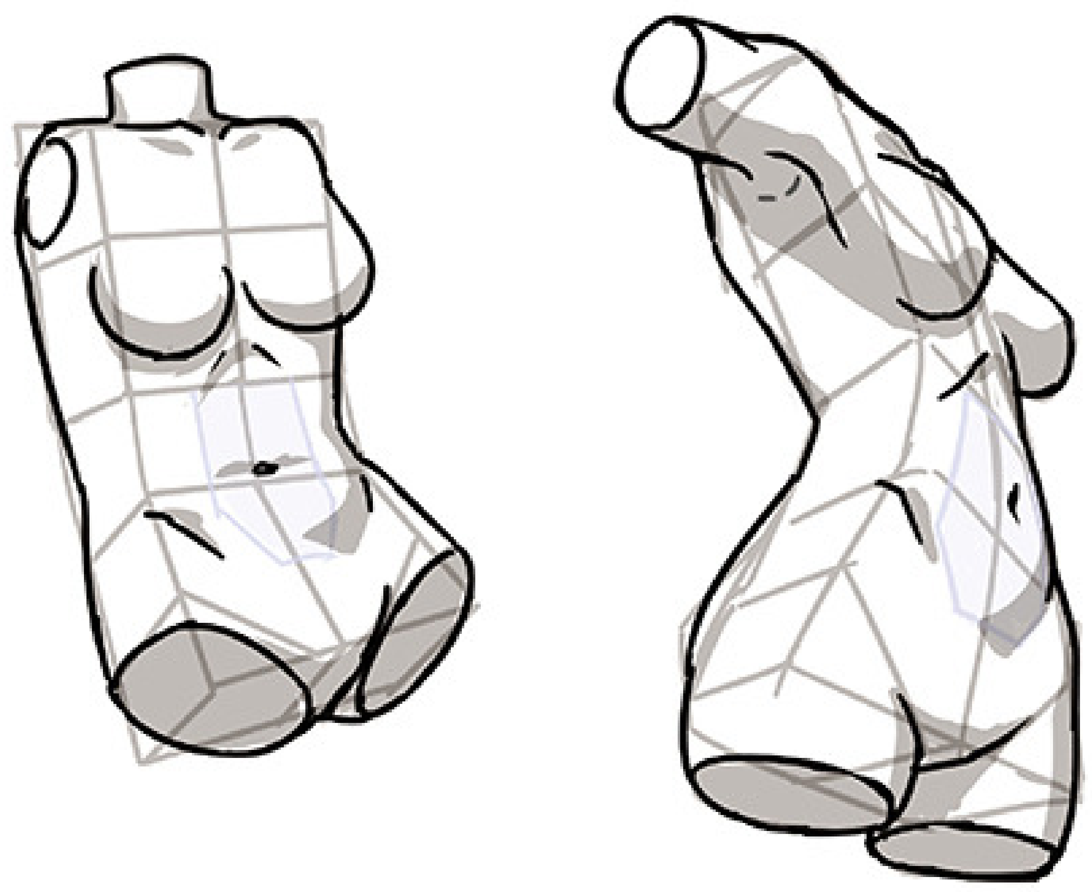
▲肋骨や骨盤を直方体などの簡単な形に置き換えて構造を覚えると作画しやすいです。



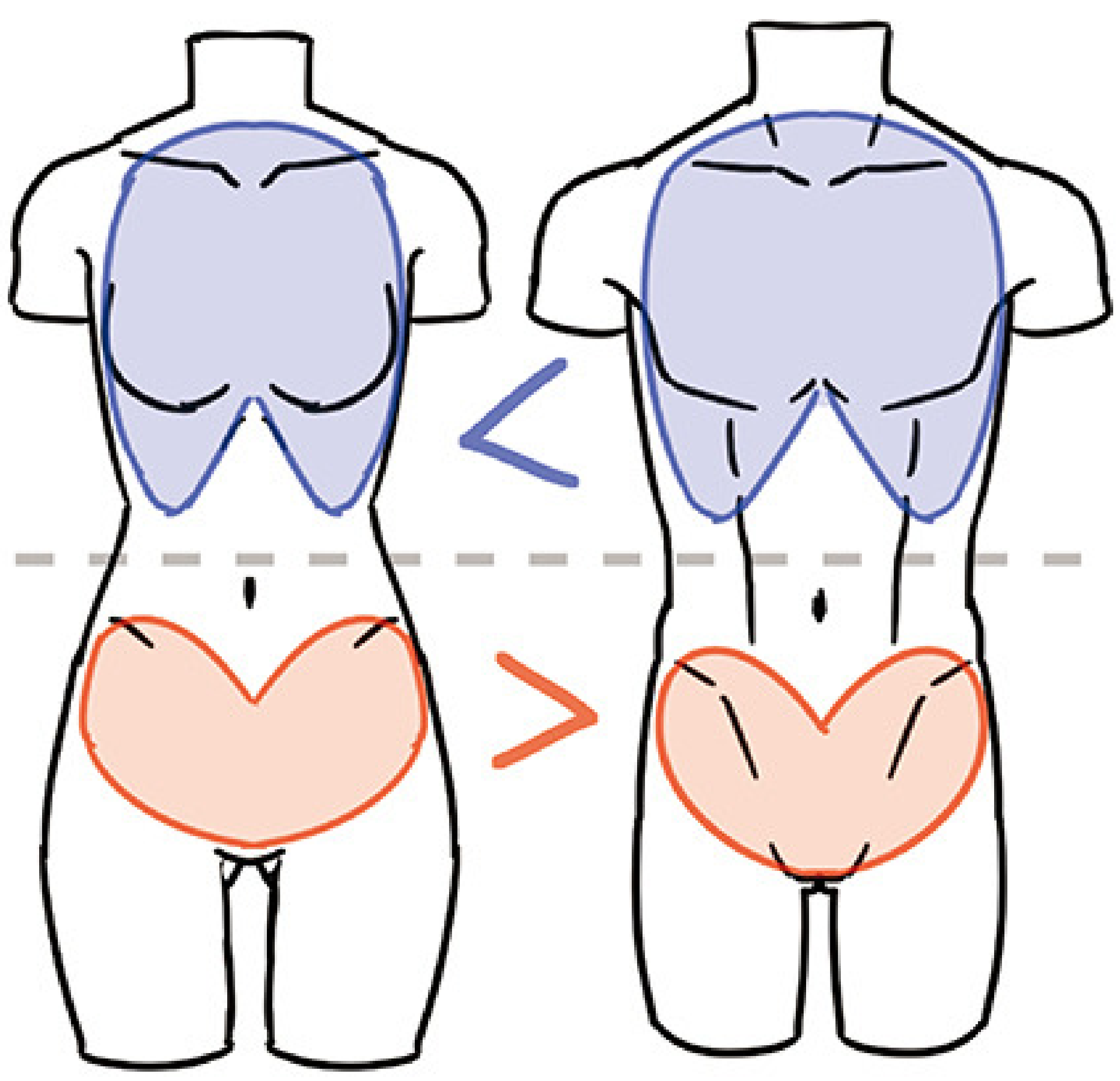
▲青い範囲がお腹の立体感を出す際の肝になります。おへその下側にふくらみを出すと女性の腹部らしくなります。



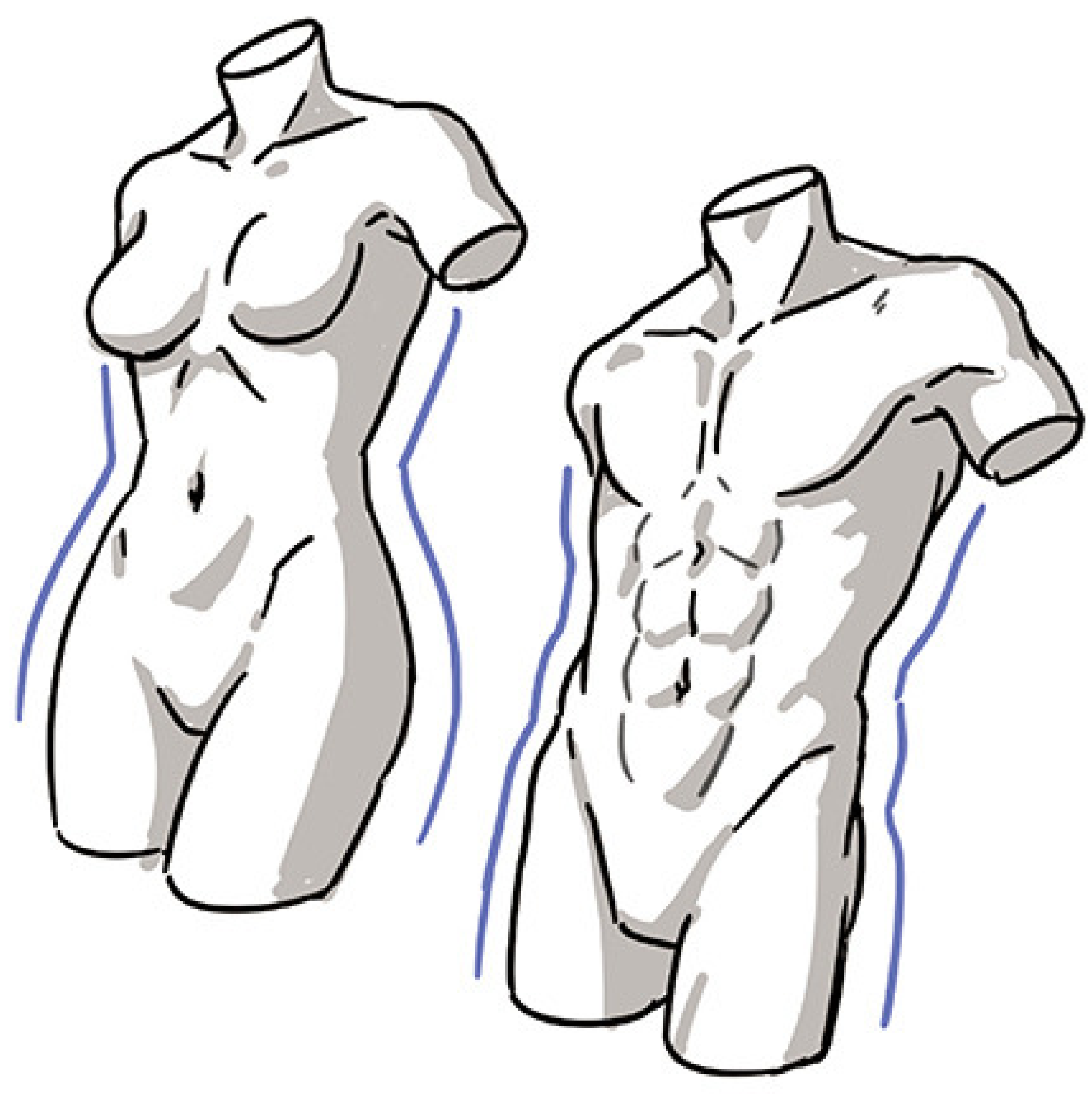
▲肋骨と骨盤は形が変わらないため、指標にして作画します。肋骨と骨盤の角度を決めてから間を埋めるようにお腹を描きます。



▲この方法で急な角度からの胴体も、複雑なポーズも描きやすくなります。



▲女性と男性では骨盤の大きさと肋骨の大きさに違いがあります。



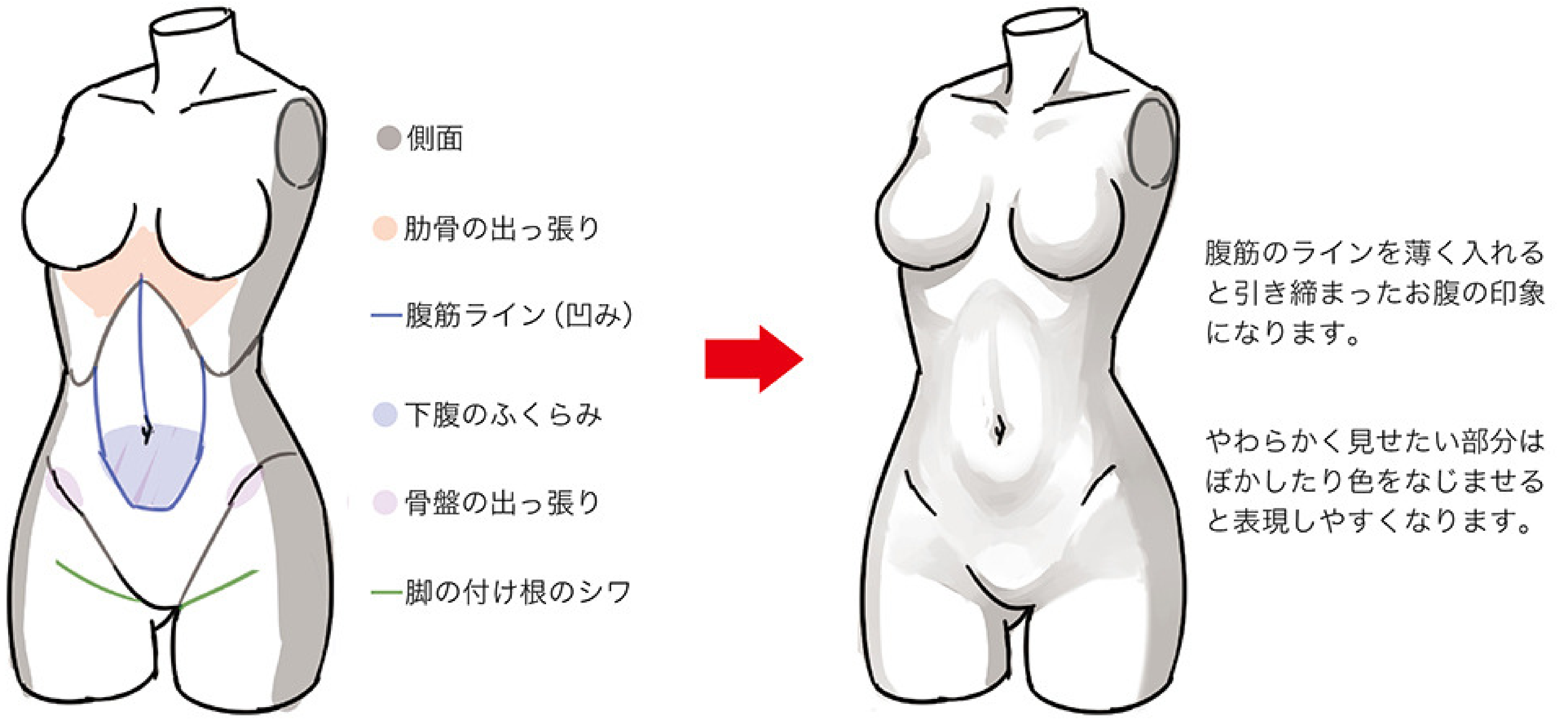
▲女性は肋骨と骨盤の間に余裕があり、くびれができます。男性は筋肉が大きくなりやすいためにシルエットに出ます。

お腹の凹凸の表現方法

一口にお腹といっても、表現方法は描きたいキャラクターによって異なります。お腹の各ポイントに注目しながら、それぞれどうなっているのかをしっかり理解しましょう。

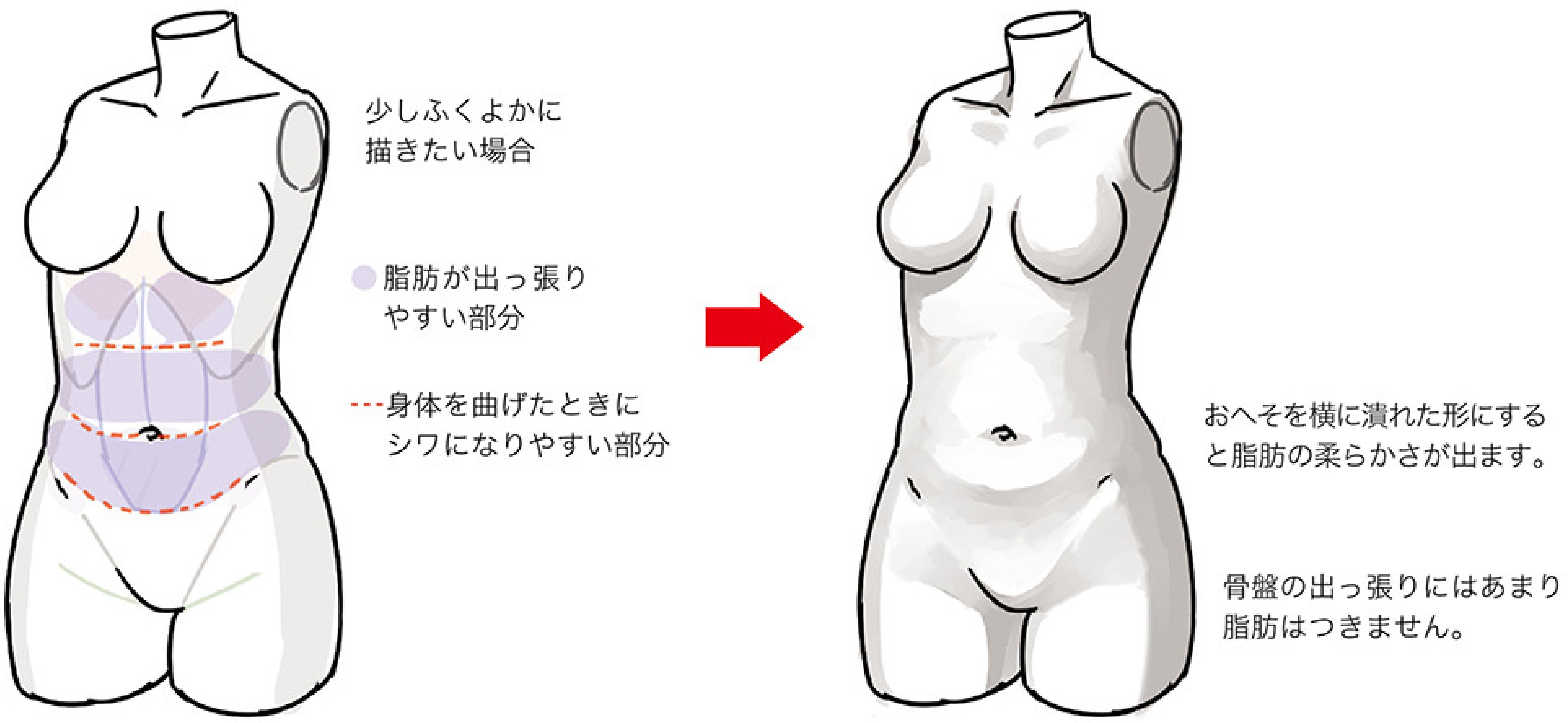
▼比較的引き締まったお腹でも凹凸のできる部分を理解して陰影をつけることで柔らかさを表現できます。

▼ライトが斜め上から当たっている想定で出っ張りの下側は濃い目に、そうでない部分は薄めに影を入れます。

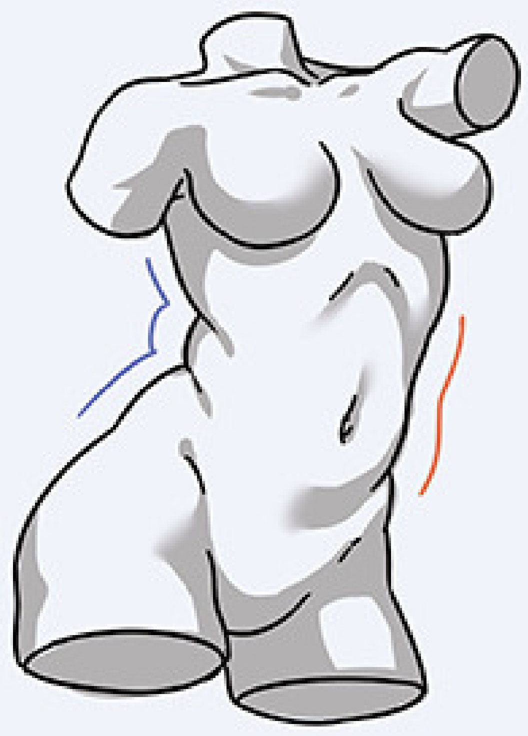


▼脂肪の表現を入れると柔らかそうに描けます。お腹周りで脂肪の付きやすい部分を図解しました。

▼腹筋のラインを薄くし、肋骨の下の影を薄くするとなだらかに脂肪の乗ったお腹になります。



いちあっぷ POINT



・捻りを加えて脂肪のシワを強調したり、体を反らしてお腹のふくらみをシルエットにだしたり、少しシルエットの内側に繋がる線を描くことで前後感を表現でき立体感を強調できます。

・実線で描かずに陰影で立体感を描くことで柔らかい印象を出しやすくなります。

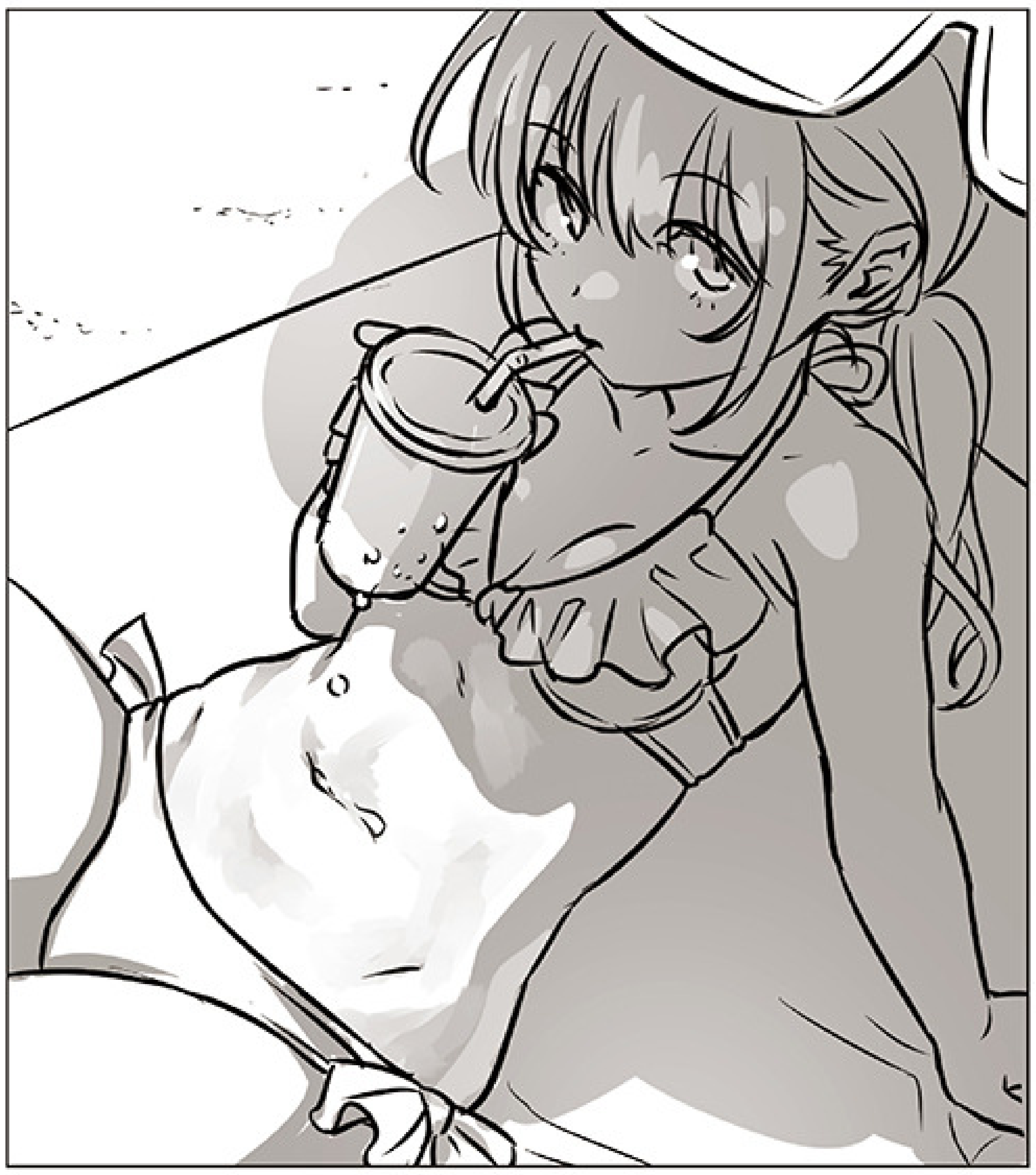
お腹が映える演出を考える

いくつかの作例を通して、お腹の映える演出をご紹介します。



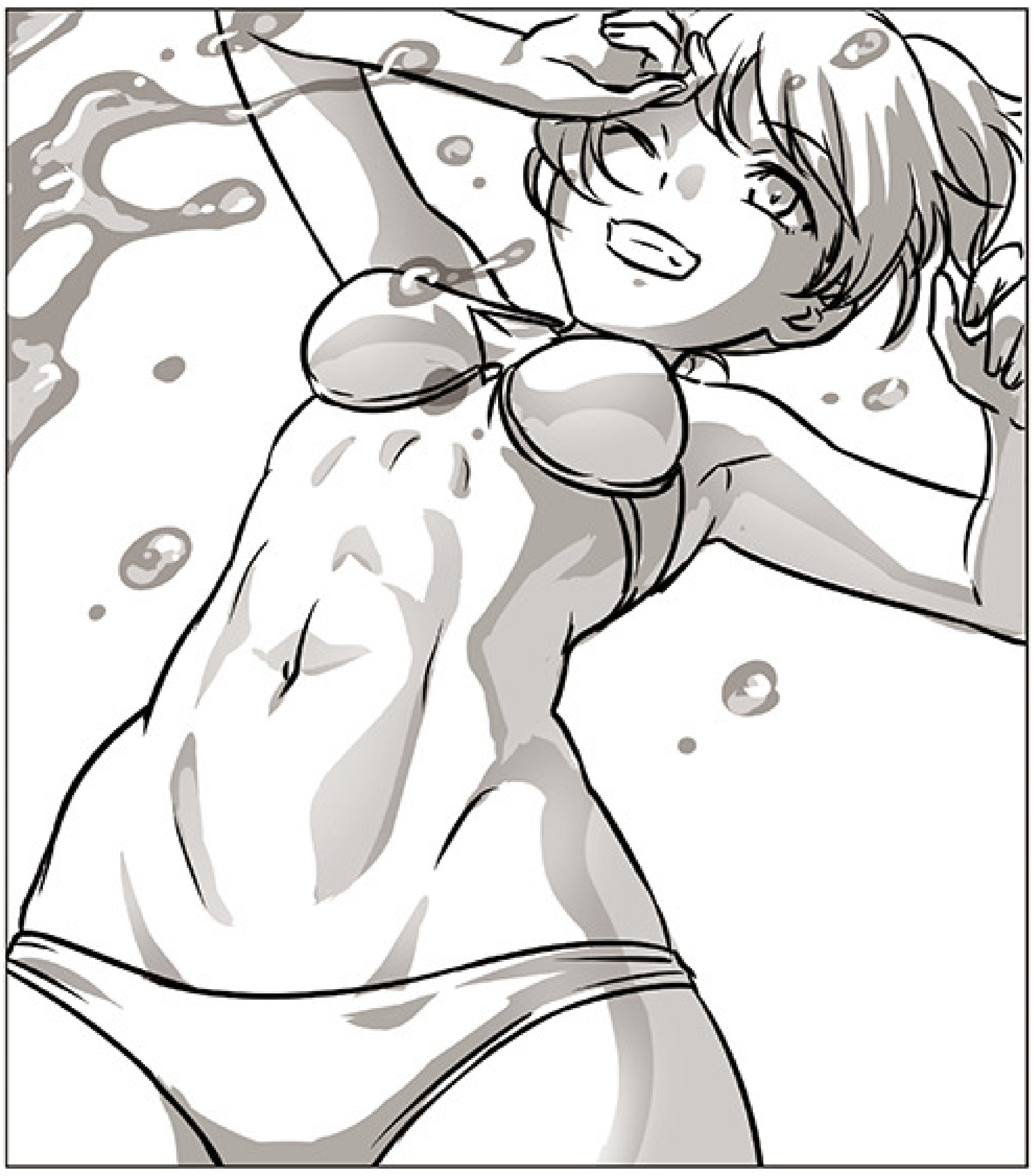
◀『寝ころび構図』

お腹を目立たせる場合はまず、画面に大きく映っていることが大事です。寝ころぶ構図にもいろいろありますが、このイラストのようなローアングルな構図にするとお腹を主役にしやすいです。



▶『見下ろしの構図』

この構図のように真ん中に大きくお腹を描くことでお腹を主役にすることができます。また、上から見た構図になっているので、お腹の立体感も表現しやすいです。



◀『反ったポーズ』

動きのあるポーズもまた、お腹が映える構図になります。例えばイラストのような反ったポーズでは、張りのあるお腹を描くことができます。逆に脂肪のニュアンスを出したい場合は、前傾ぎみのポーズがおすすめです。

13 脇の筋肉はシンプルに

Q. 「ワキフェチ」です。セクシーな脇を描きたいのですが上手に描けません。

A. 筋肉のアウトラインとライティングを覚えるとセクシーに描けます。

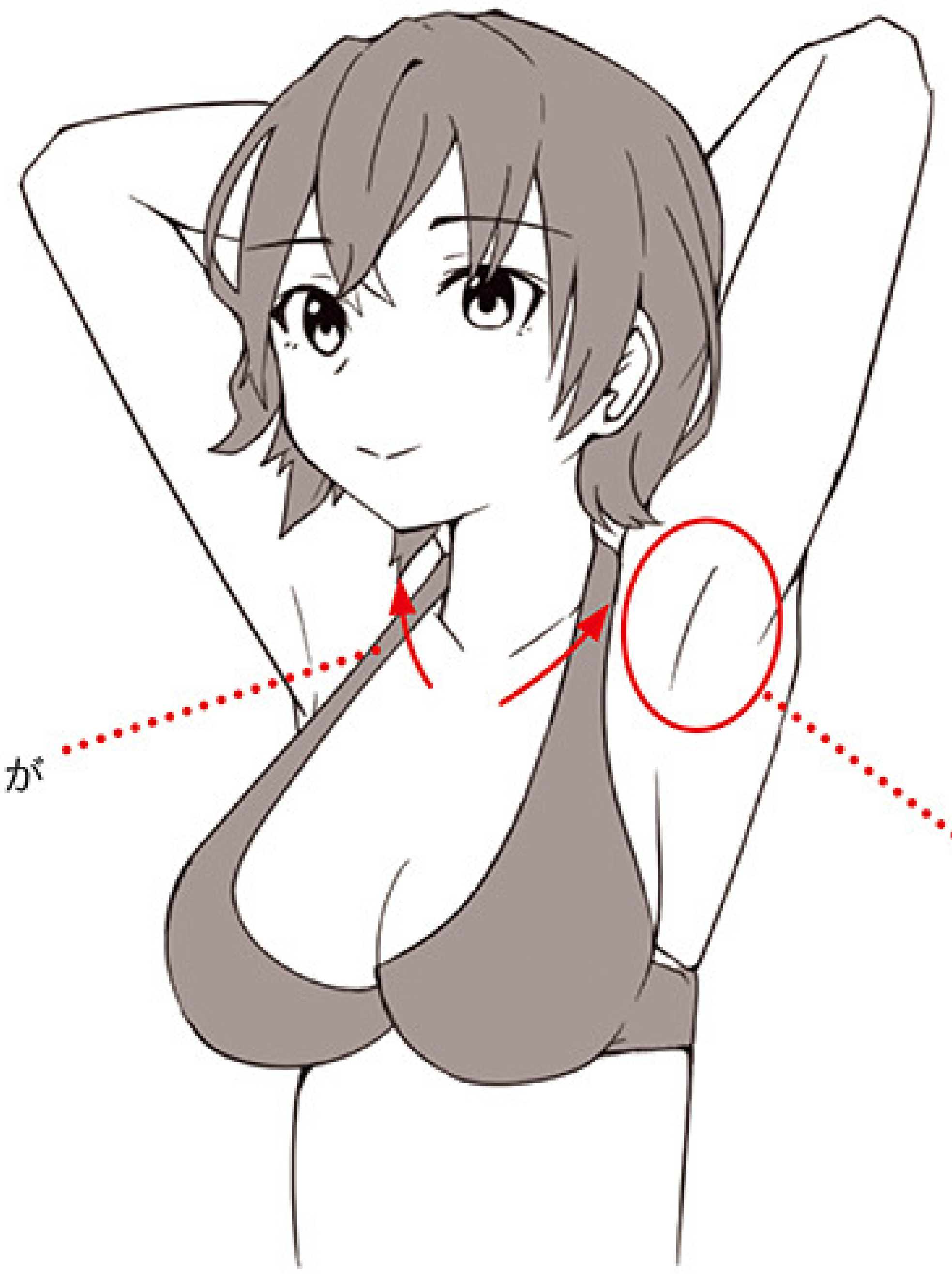


カバネノラ
業界歴6年

添削してみよう！

人体の関節の動きをある程度理解して描けていると思います。さらに脇を魅力的に描くために筋肉のアウトラインとライティングの当たり方のポイントを抑えてみましょう。

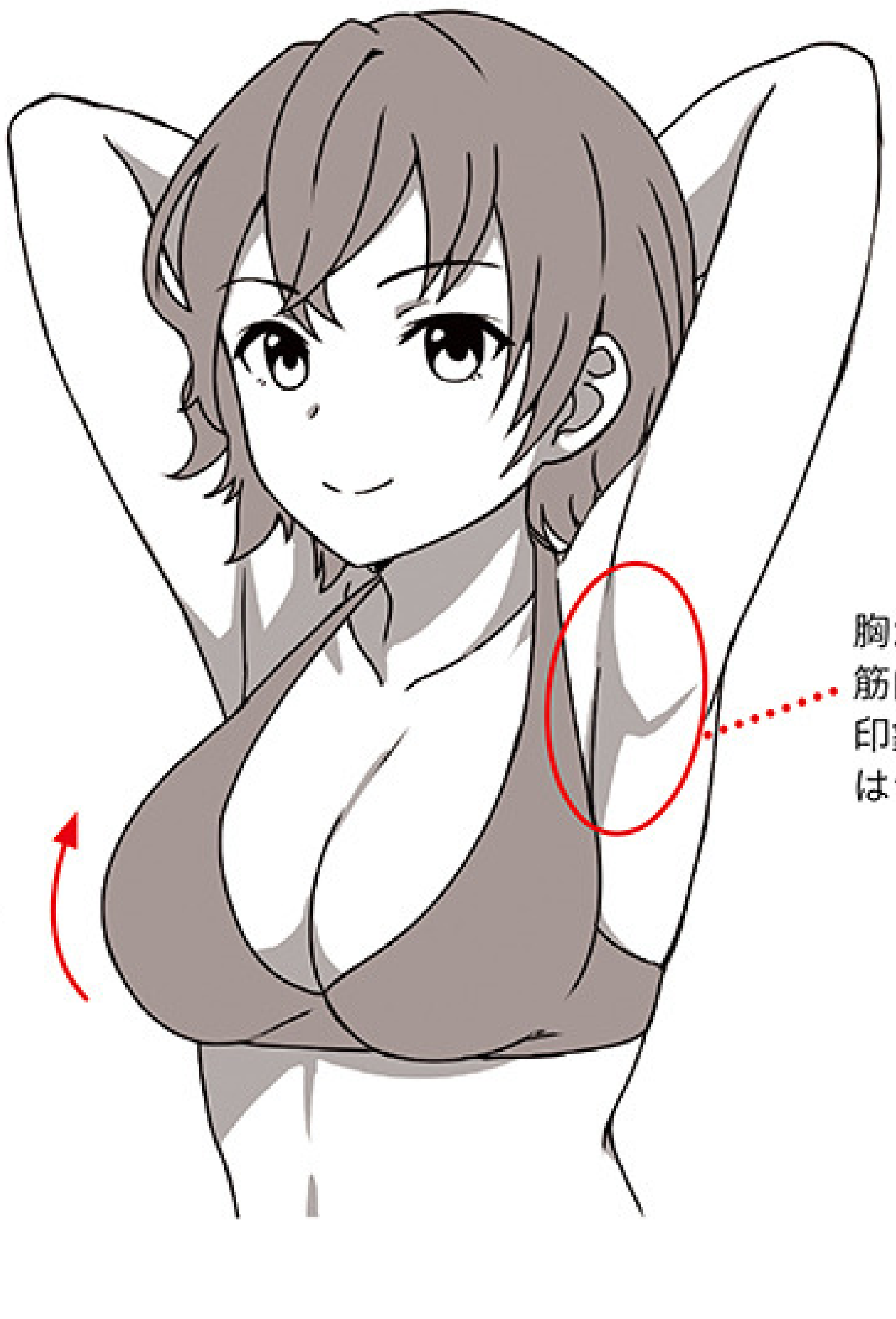
映えない作画



腕の動きに合わせて鎖骨が連動していることがしっかり理解できていますね。

胸から伸びる脇のこのラインですが、脇を魅力的に見せる重要なポイントです。ただし、こちらのラインは伸びた先がどこにつながっているか曖昧になっています。筋肉の位置や動きを把握することで魅力的なラインが描けるようになります。

映える作画



胸から伸びるラインは肩の筋肉へとつながります。筋肉を表現する線を描き込みすぎると、筋肉質な印象を与えてしまうので、目立たせたいライン以外はライティングで立体感を出すのがオススメです。

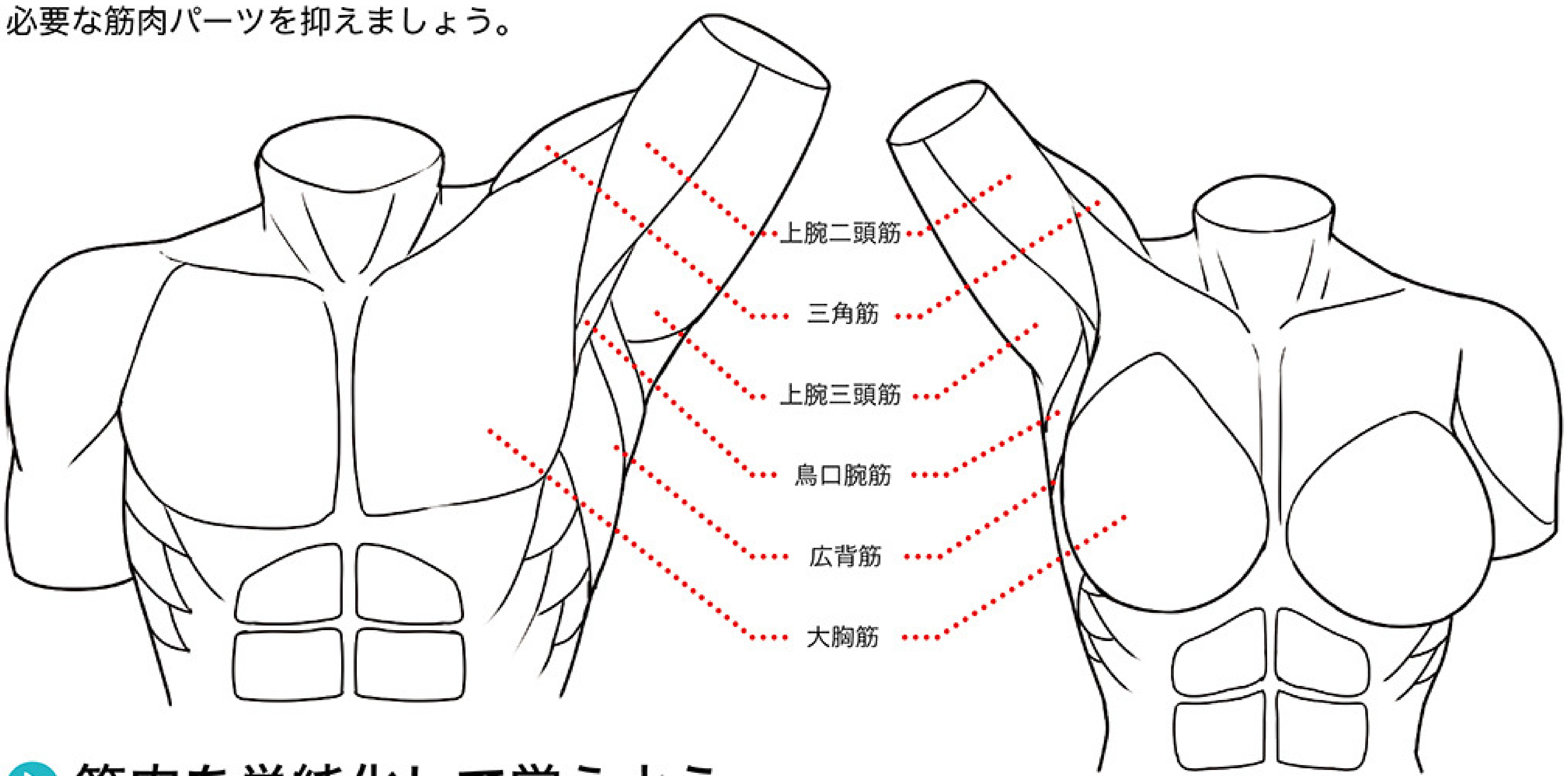
腕が上がると胸の筋肉も持ち上がるため、胸の動きも意識して描いてきましょう。

脇の構造を理解しよう

脇には複数の筋肉が集まっており、リアリティを追求すると描写が難しくなります。そこでオススメなのは筋肉を単純化です。単純化することで構造が理解しやすくなり、作画に必要な部分だけ描写すれば良いので描きやすくなります。単純化して描くべきアウトラインとライティングを与えるだけで脇の作画はグッとよくなります。

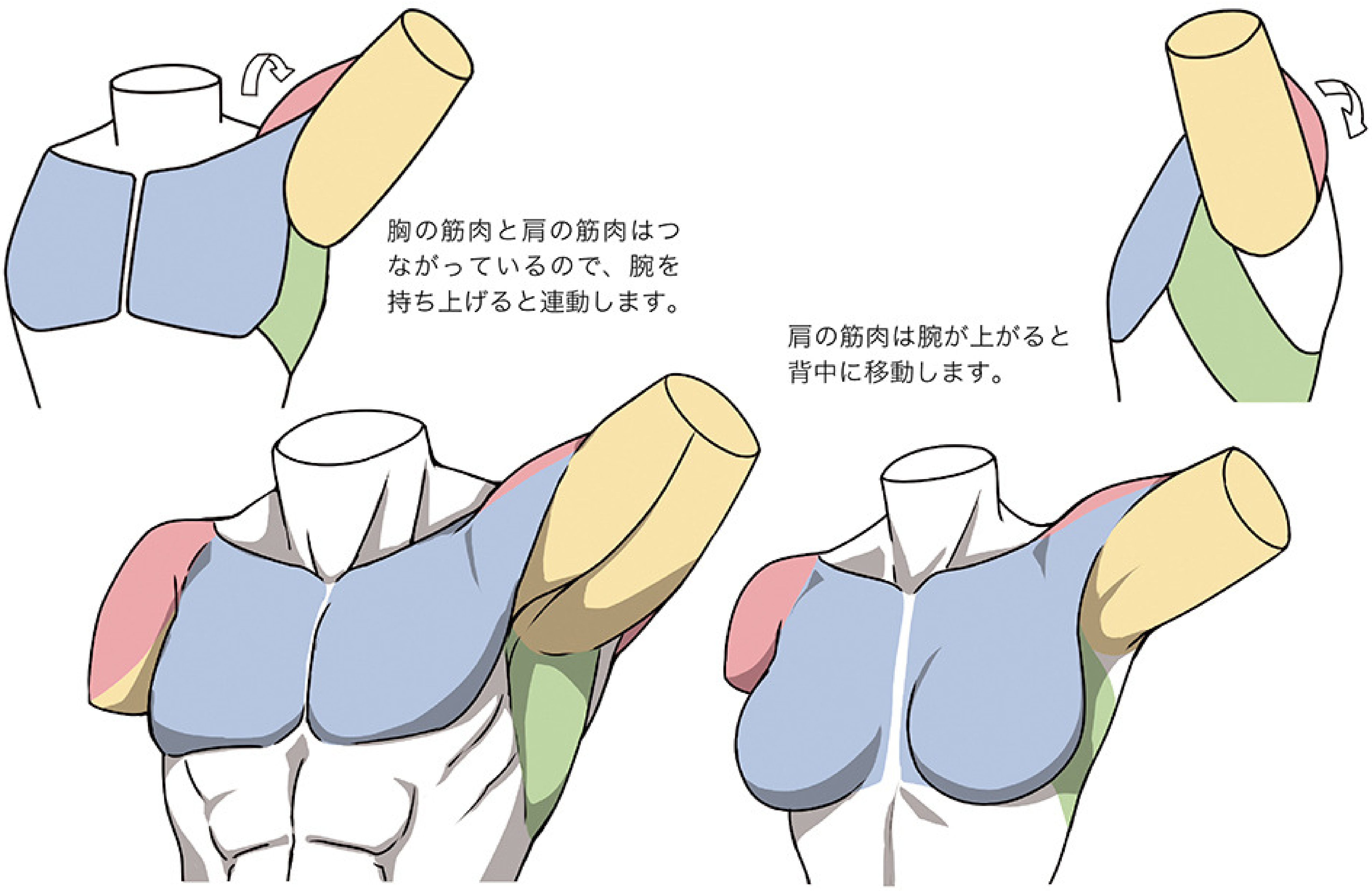
脇周りの筋肉の構造

脇の周りには様々な筋肉が集まっています。すべての筋肉を覚えるのは大変ですので、脇を作画する上で必要な筋肉パーツを抑えましょう。



筋肉を単純化して覚えよう

筋肉を単純化して色分けしました。これだけで、構造を理解しやすくなったと思います。

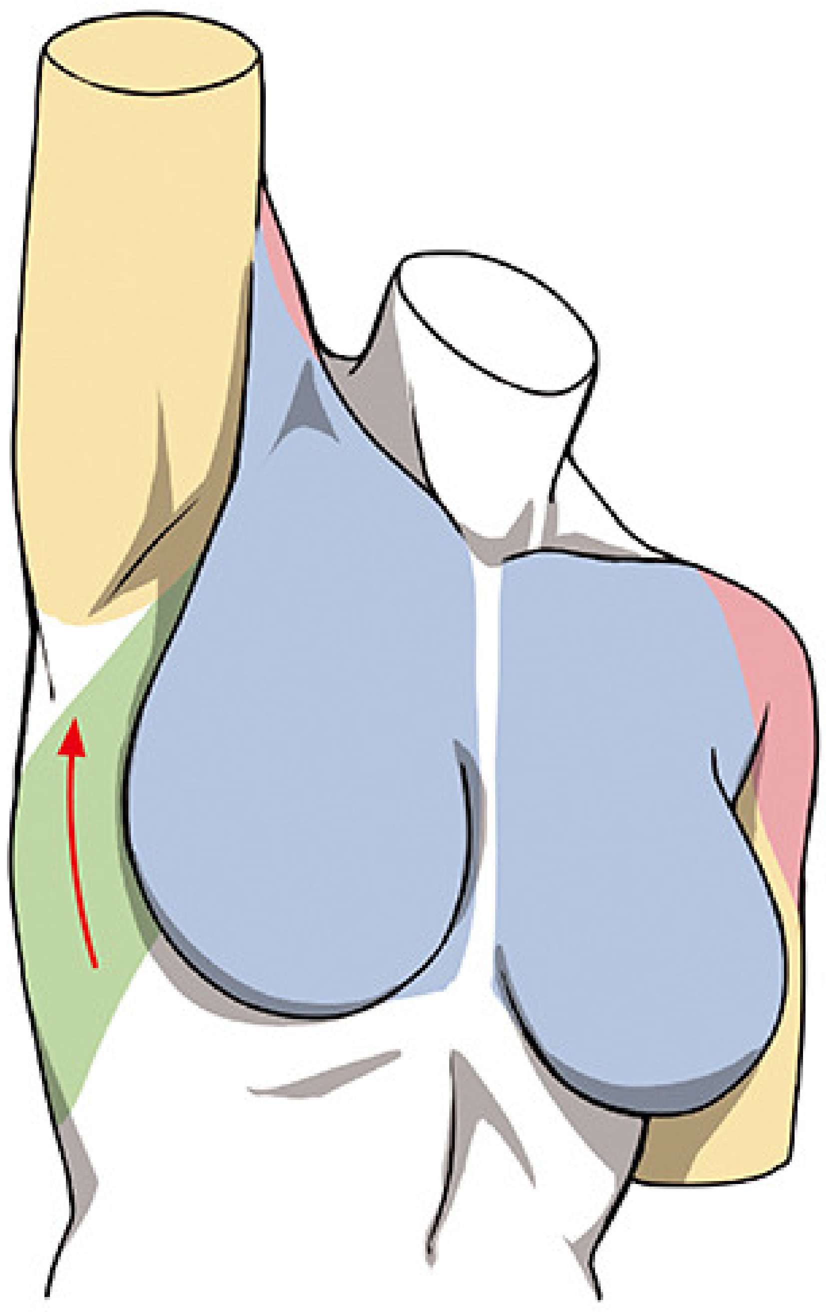


ライティングを与えて、胸から肩のアウトラインが綺麗に描けると、映える魅力的な脇になります。

様々なポーズや角度から脇の表現を覚えよう

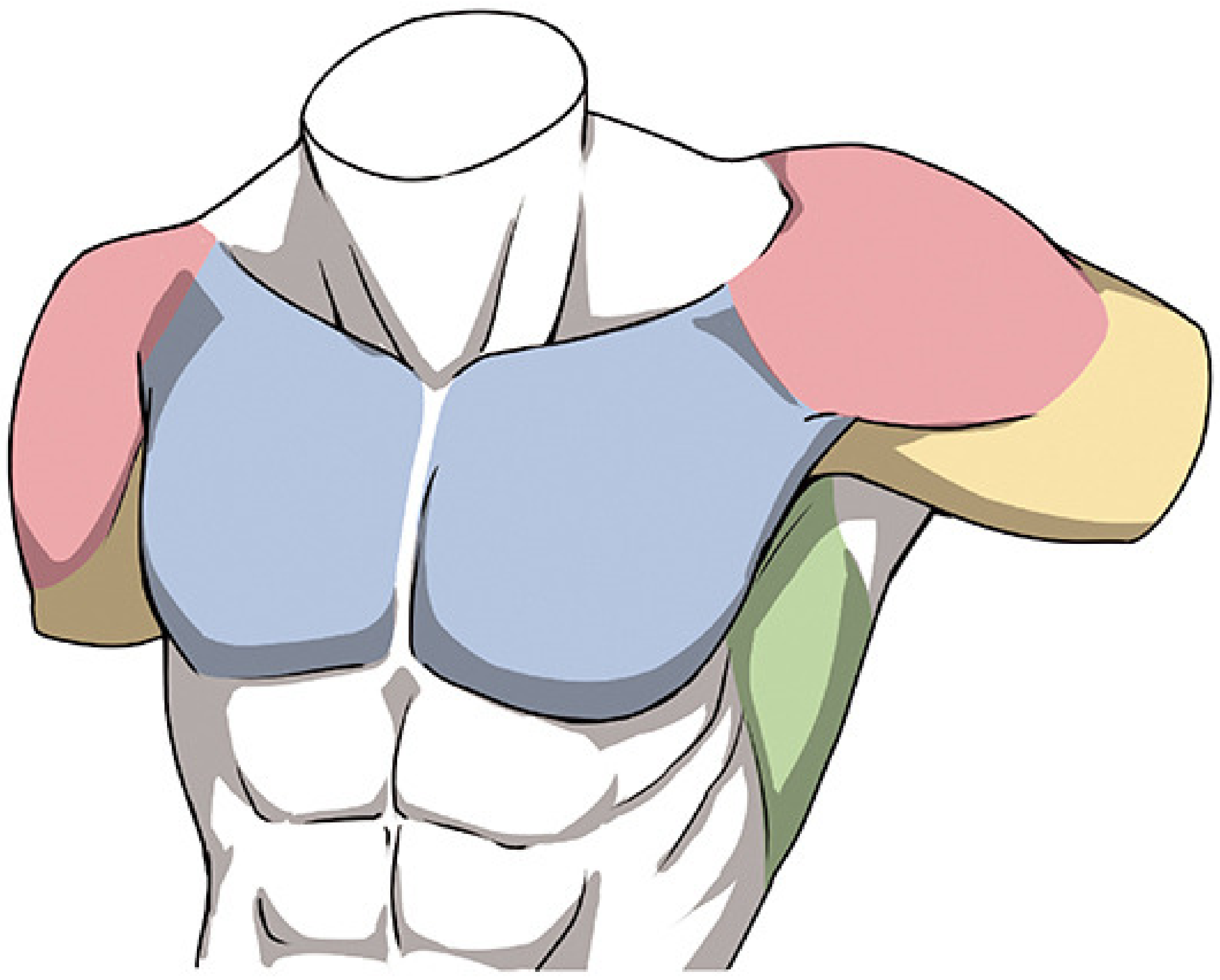
様々なポーズやアングルから脇を描けるようになると、魅力を伝える表現幅が増えます。色分けした各筋肉の動きを理解して、自身のキャラクターイラストへ反映させてみましょう。

腕が上がると胸も上がる



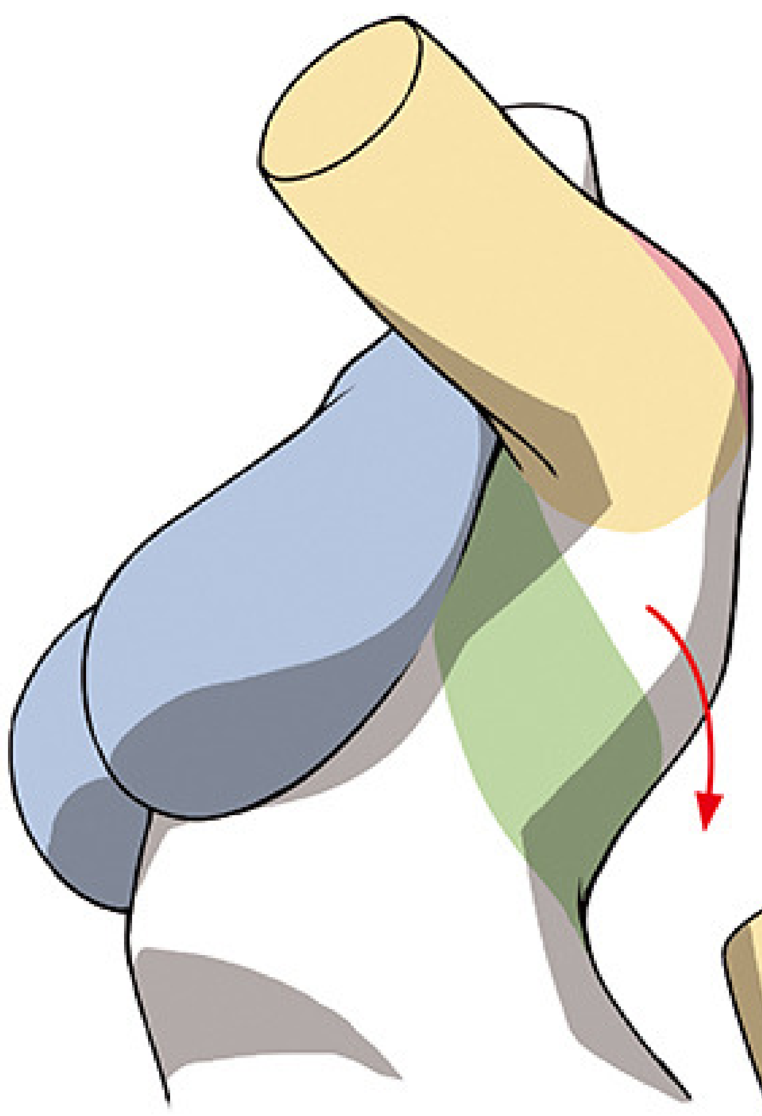
腕を上げると胸の筋肉も一緒に上がります。

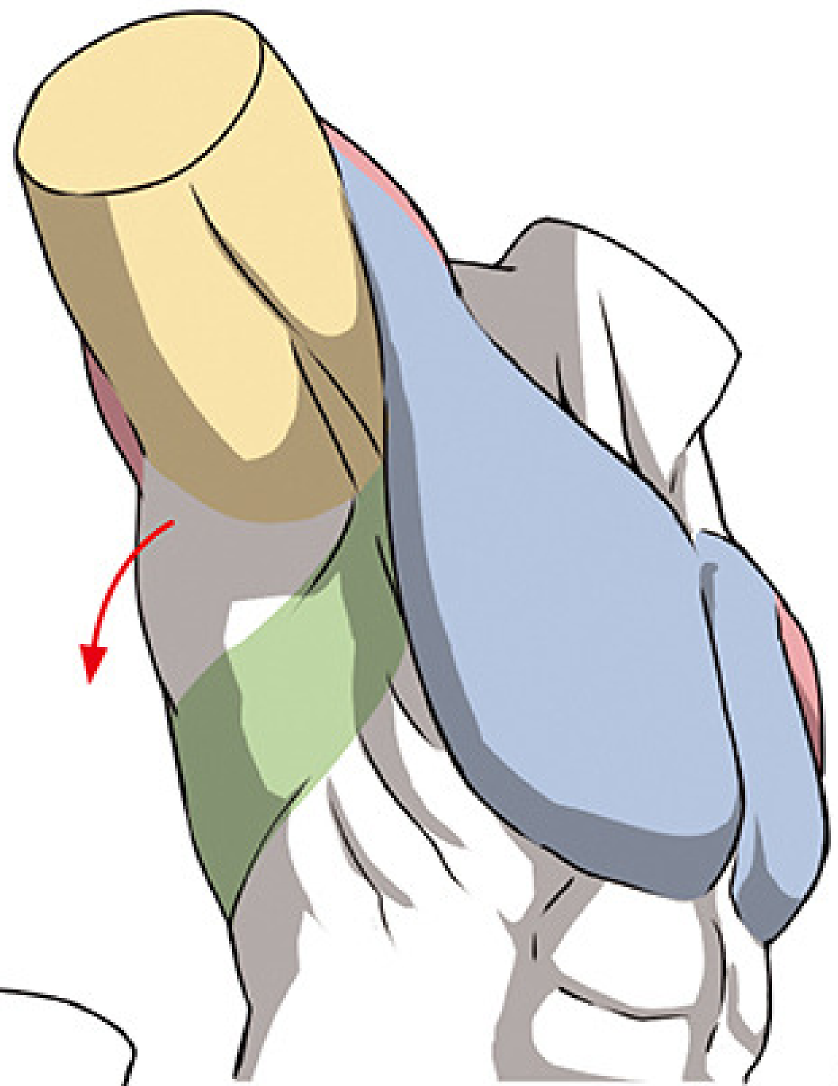
脇を強調するポーズ



腕をあまり上げていない状態でも胸と腕のつながりを描くことで脇が強調されます。

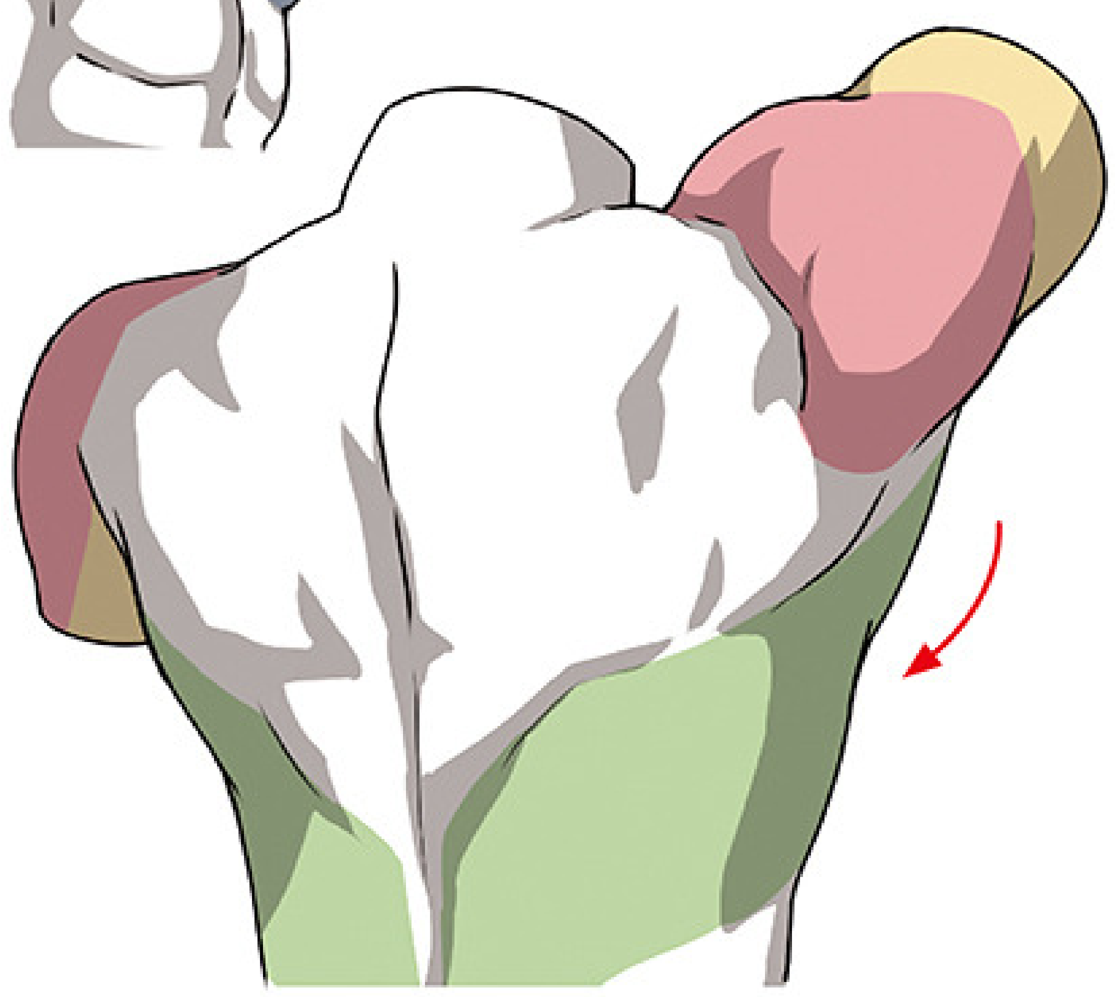
様々な角度からみた脇の作画





脇の筋肉は、背中の筋肉とも連携しています。背中の筋肉も意識してアウトラインやライティングを与えると映える脇の作画に繋がっていきます。





脇が映える演出を考える

脇が映えるポーズや演出を作例とともにご紹介します。



▲腕を上げるのは王道のポーズです。細い腰回りを見せることで脇周りのアウトラインが強調され、メリハリのあるボディラインが描けます。



▶ライティングでも脇の立体感が出せます。線画の表現だけにこだわらず、ライティングで表現する手段もあることを覚えておきましょう



◀服からチラ見せするのも脇が映える演出です。

14 お尻の繋がりを理解しよう

Q. お尻と脚の付け根の境目をうまく表現できません。どうしたらお尻を綺麗に描けるのでしょうか？

A. まずはお尻の構造や、他の部位とどうつながってるかをしっかりと理解しましょう。そうすることでどの角度からも映えるお尻を描けます。

Toome
業界歴10年

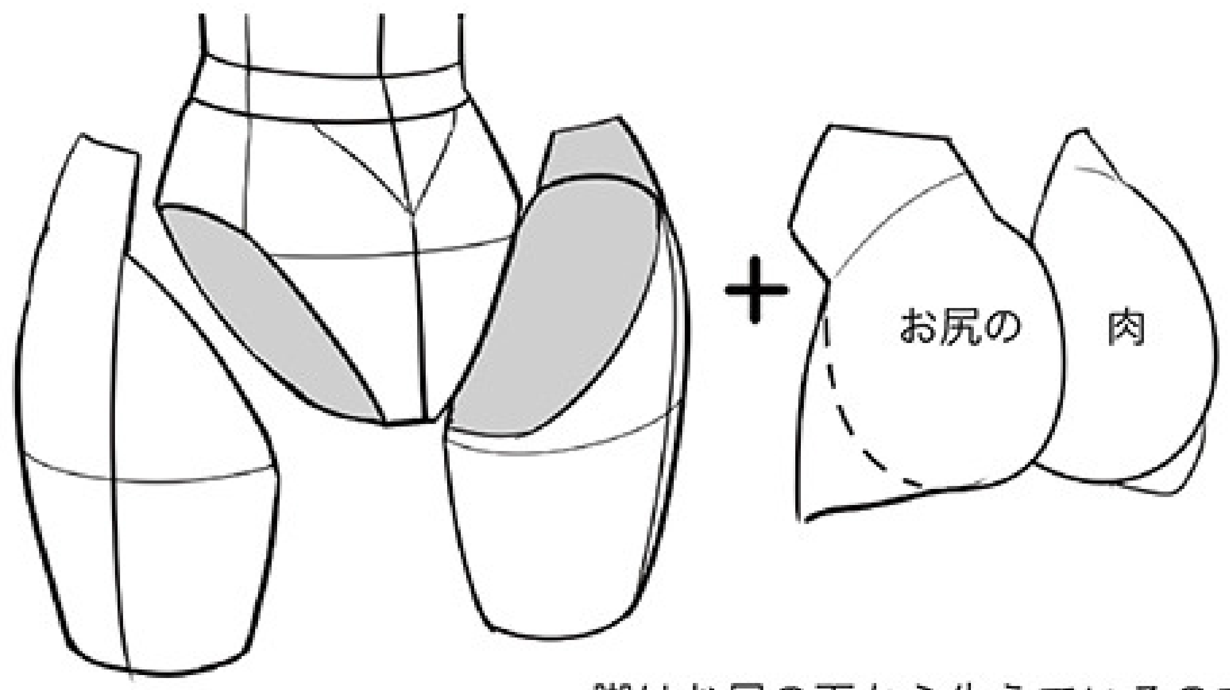
添削してみよう！

くびれとふくらみのある女性らしい表現が良くできています。内側にある骨格と筋肉を理解するとより説得力が増しそうです。まずは背骨の流れと腰の向きを決めて、アタリを描いてみましょう。

映えない作画



なんとなくで描いてしまっているため、作画に違和感が出てしまっています。骨盤やその上にくる筋肉のアタリをつけてから描いてみましょう。



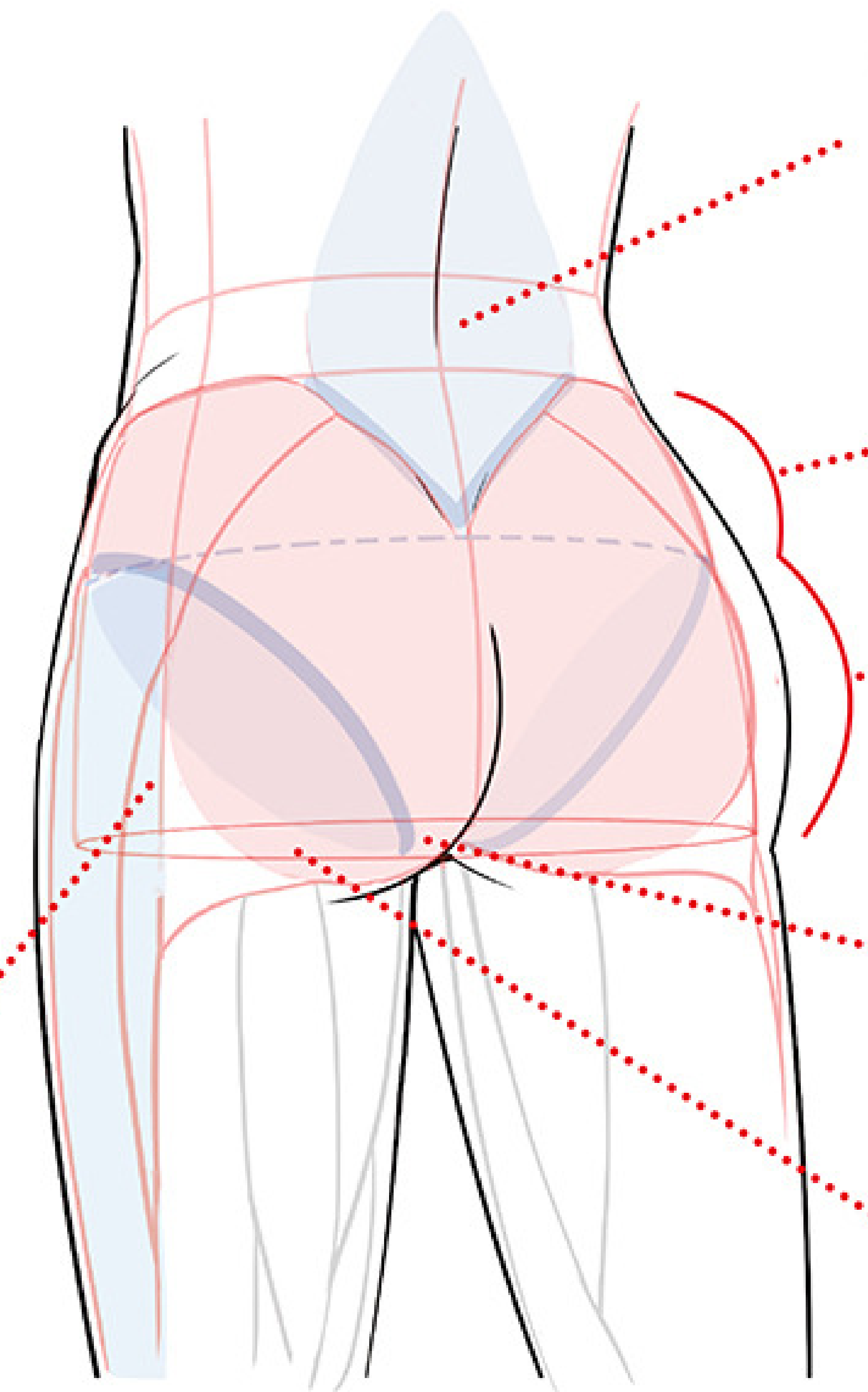
脚はお尻の下から生えているのではなくお尻の途中から横に張り出すようについています。

映える作画

お尻のふくらみは、筋肉の上に脂肪が乗っているものと考えます。

筋肉は図の赤い部分のように骨盤を覆う形でついています。上より下の筋肉の方が大きく、脂肪も主に下の方につくため立っている状態では、お尻は下ぶくれの形になります。

女性の場合は脂肪が多めにつくため、内側の筋肉の形はほとんど見えません。描きたいイラストによって、キャラクターに合ったお尻を描きましょう。



背骨を中心に背中〜お尻の上部にかけてひし形状に肉がつきにくいゾーンがあります。お尻の筋肉との境目にできるV字を意識しましょう。

上：骨盤の形ができる部分

下：足の筋肉が始まる部分

脚の付け根の底面にある中心点が股間部にあたるイメージです。

お尻の肉には骨盤や股間を守るクッションの役割もあり、股間よりも下の位置まで覆っているためポーズによっては前から見てもお尻が見えます。

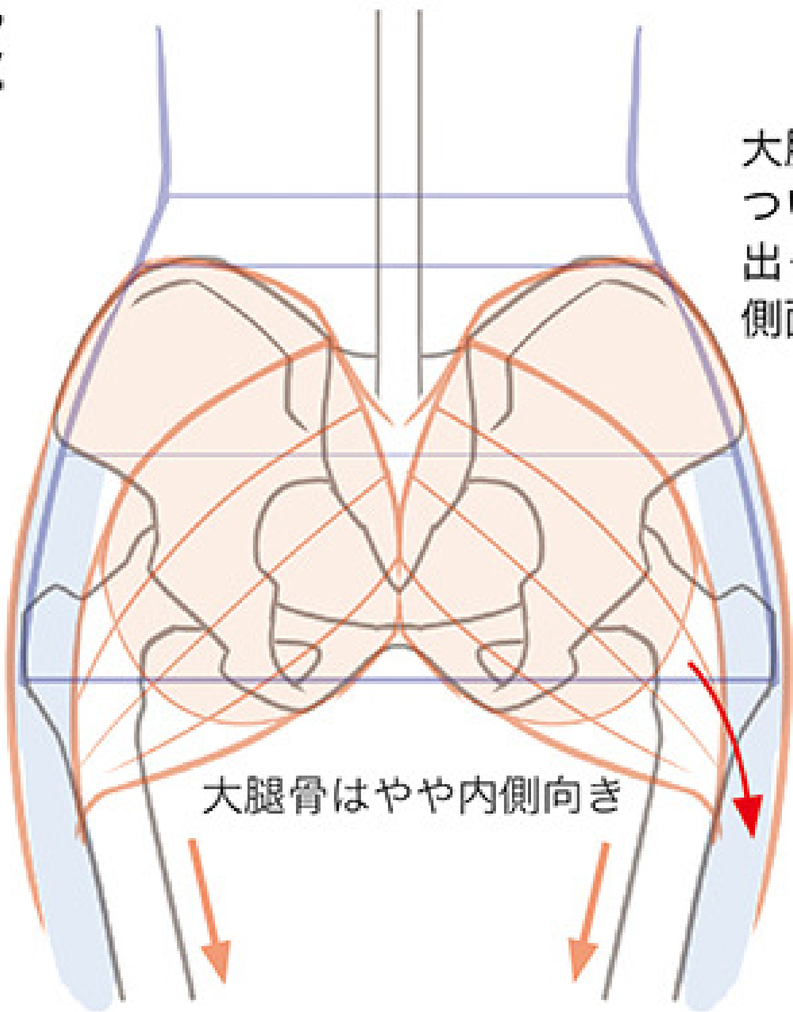
普通に立っている状態では主に赤で示した範囲がふくらみます。

お尻の構造理解

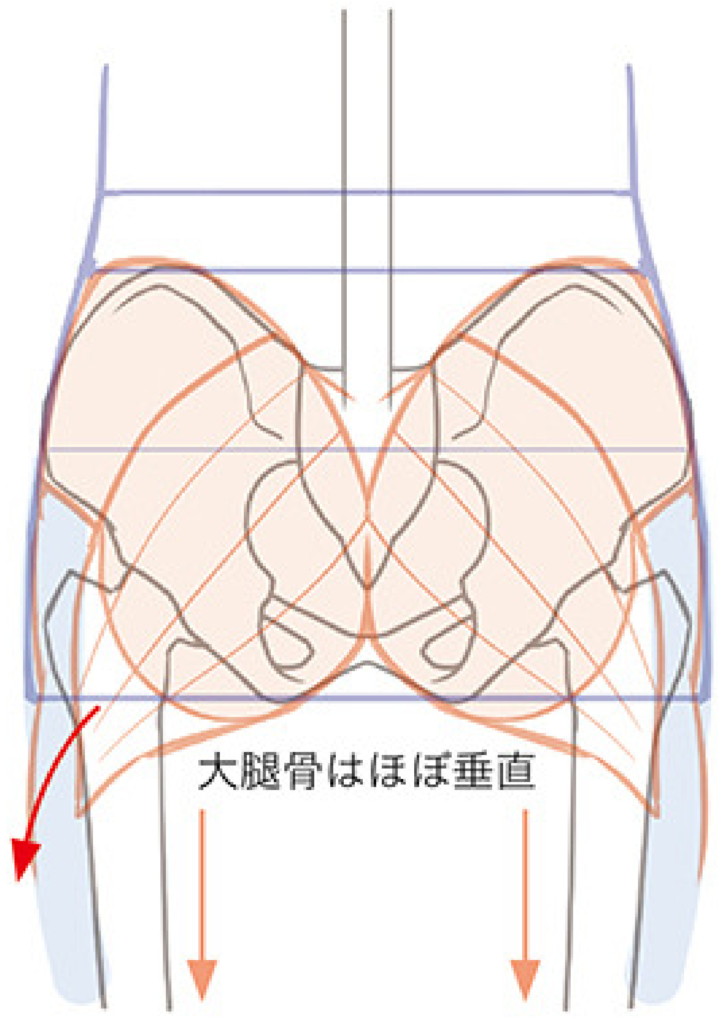
骨盤や筋肉の形状、位置をしっかりと理解しましょう。男女によって大きく異なるので、2つに分けて紹介させていただきます。

【女性】　　【男性】

骨盤



大腿骨は外側に張り出すようについており、お尻の筋肉は骨の出っ張りを回り込むように体の側面に向かって流れています。



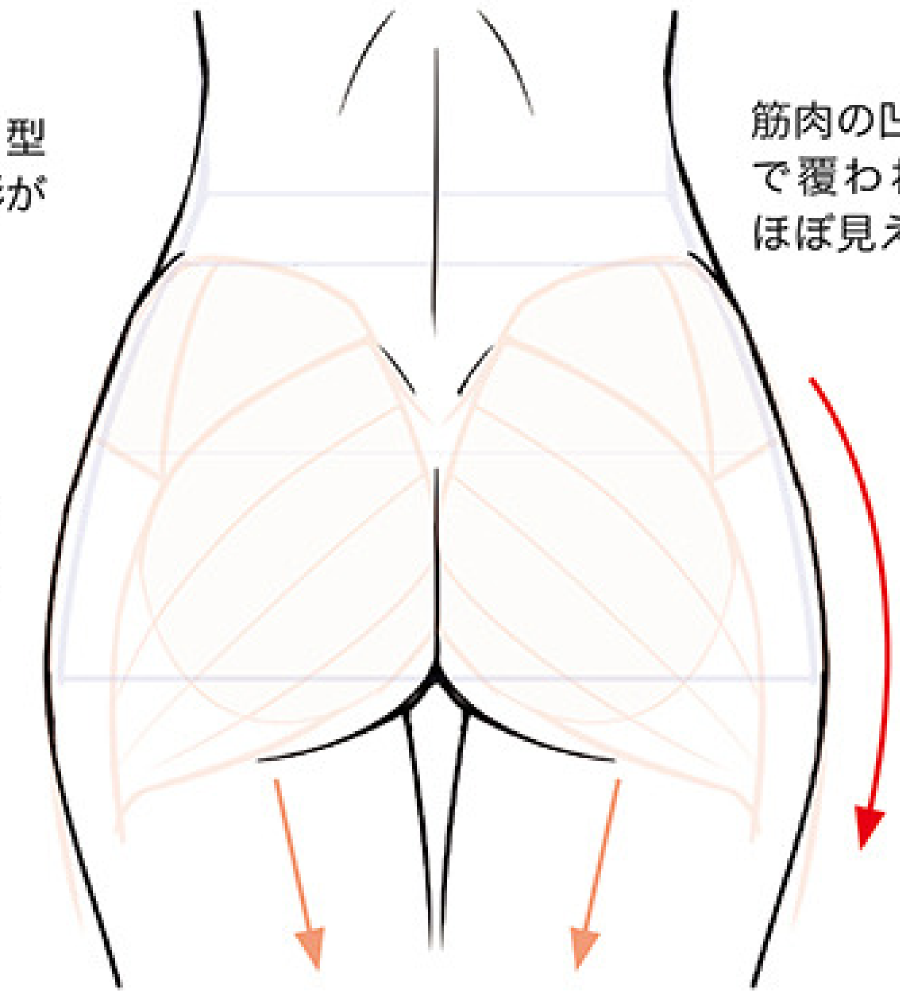
女性の骨盤は男性より広く曲線的です。

男性の骨盤は女性より狭く直線的です。

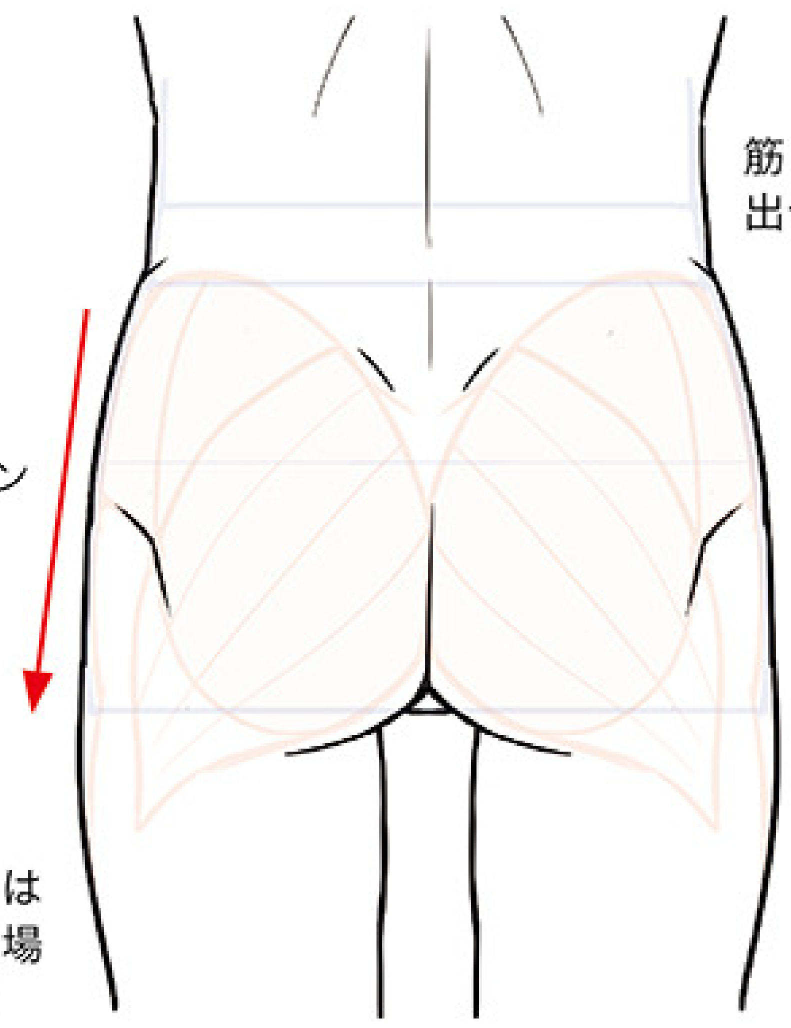
筋肉

やせ型～普通体型であれば骨盤の形が出る。

一番幅が広くなるのは股間の高さあたり



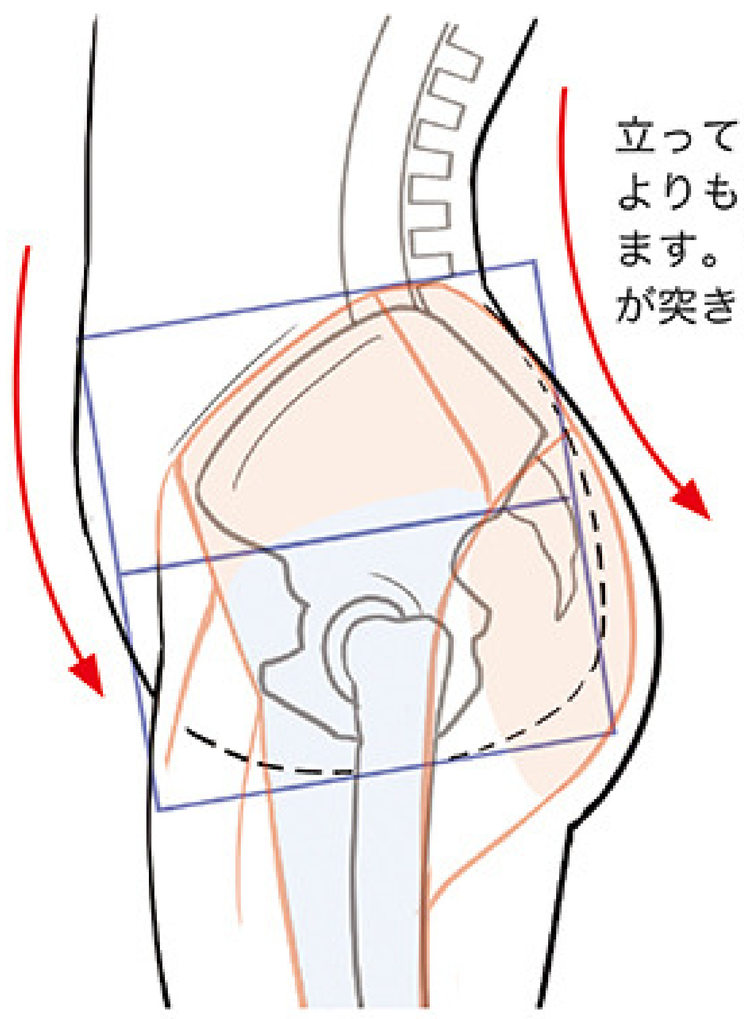
筋肉の凹凸は脂肪で覆われており、ほぼ見えません。



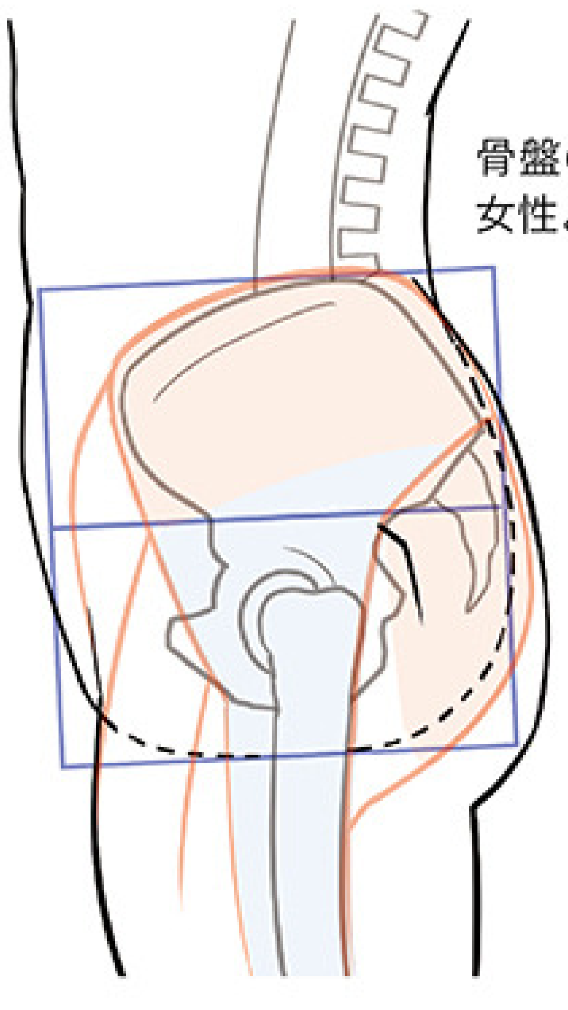
筋肉の凹凸が出やすいです。

腰～太ももは標準体型の場合ほぼ垂直

横から見た図



立っている状態で、女性は男性よりも腰全体が手前に傾いています。それにより、お尻とお腹が突き出て見えます。



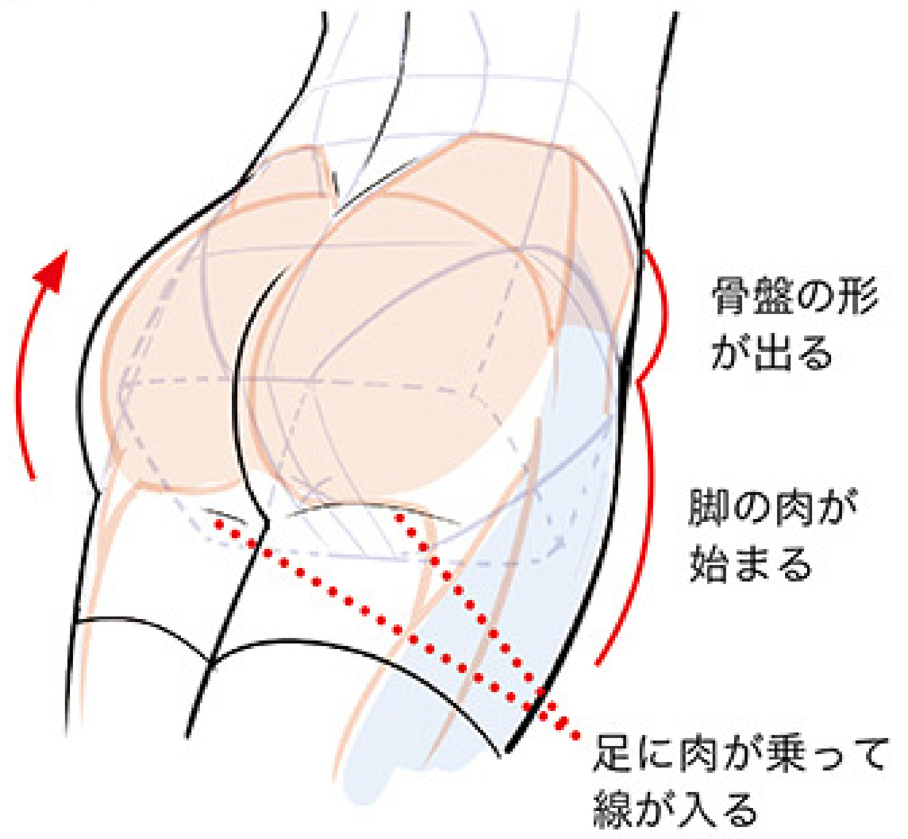
骨盤の付き方はほぼ垂直で、女性よりも直線的です。

様々なポーズや角度から見たお尻の表現

お尻の描き方は、脚の動きやウエストの反りによっても変化します。足と腰の角度によるお尻の形の基本を覚えておくことで、組み合わせによって様々なパターンのお尻を描くことができます。

基本形

①反る



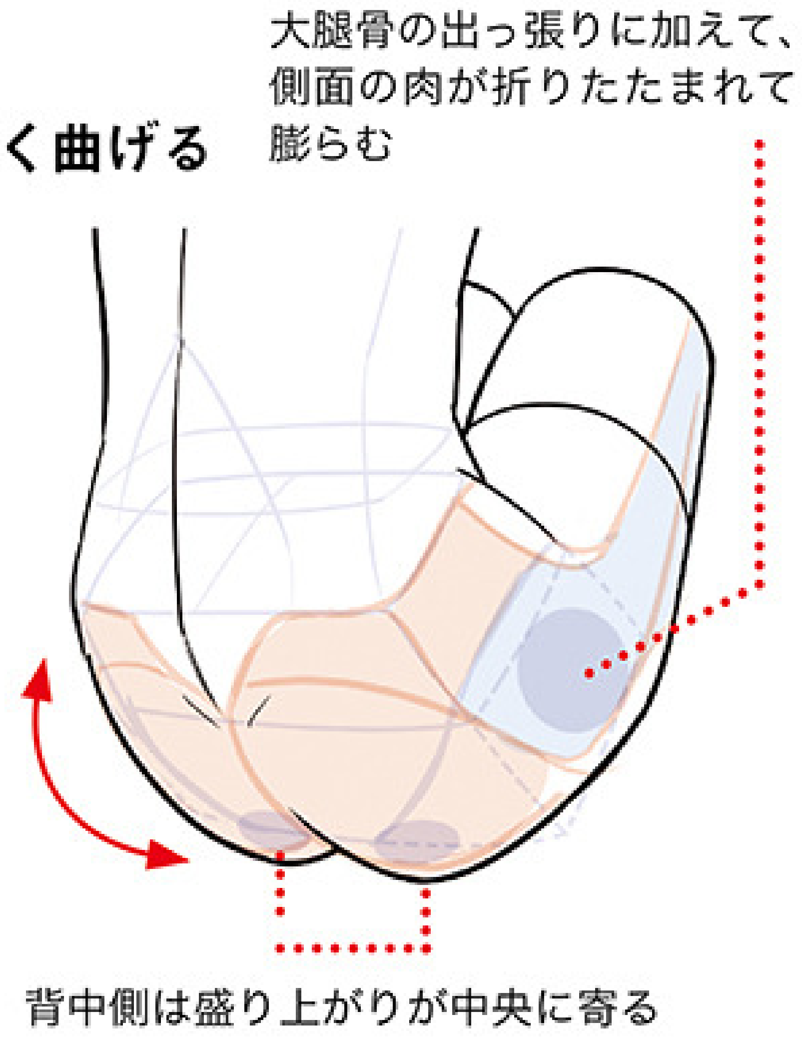
お尻の肉が収縮して盛り上がる

②浅く曲げる



**お尻の肉は自然な形で
脚の方に流れる**

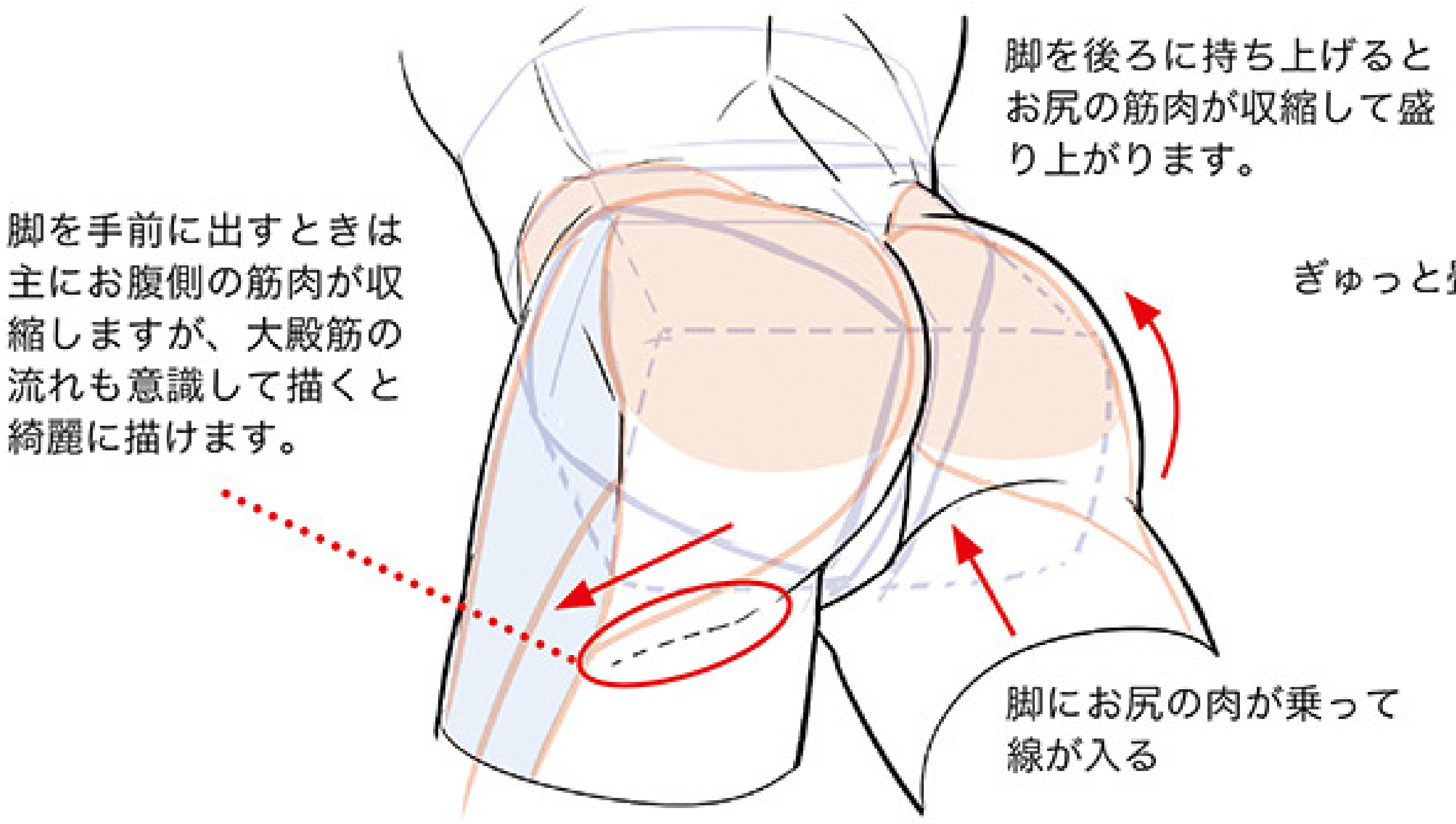
③深く曲げる



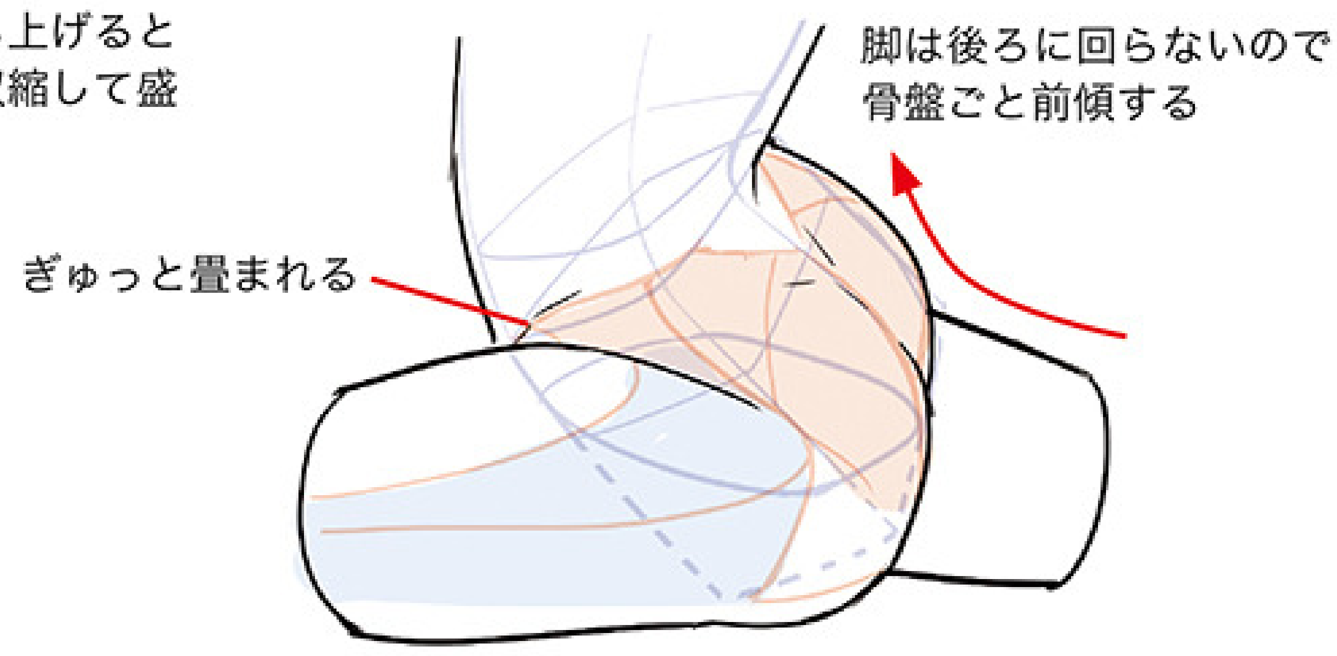
**お尻の肉は引っ張られて薄くなり、
脚の付け根部分が膨らむ**

脚を前後に開く

右脚は①、左脚は②の形

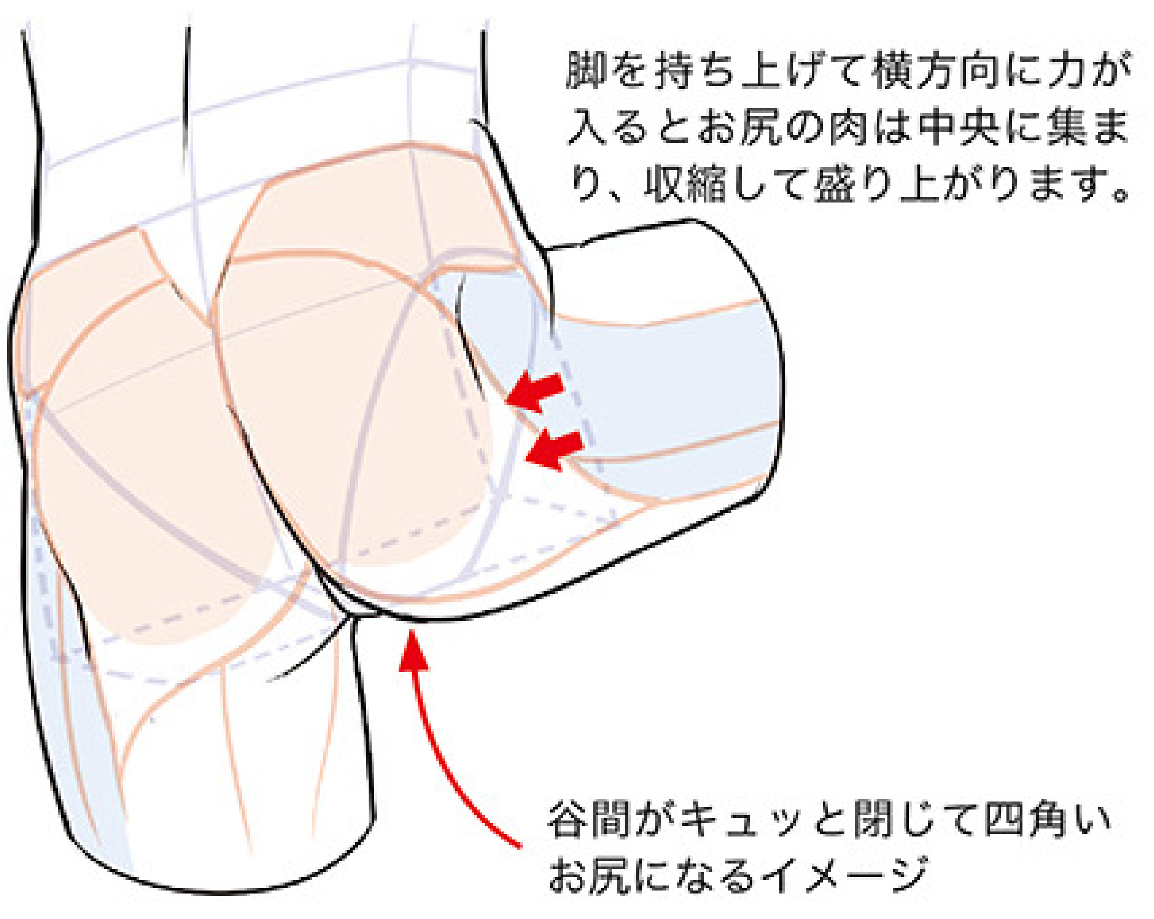


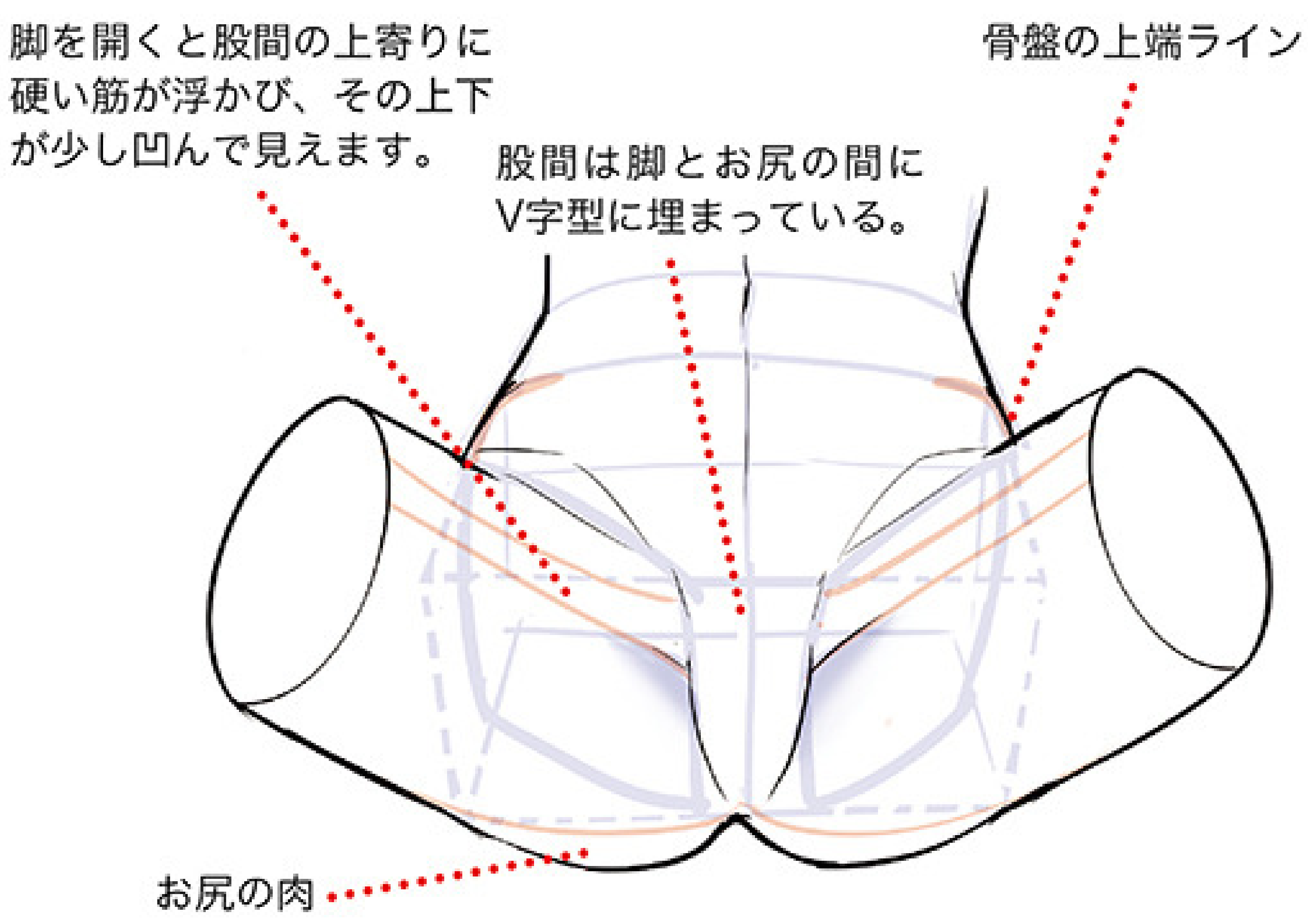
左脚は③、右脚は①の形



股関節は前方向にはかなり回りますが、後ろ方向にはほとんど回りません。後ろ方向に大きく脚を開くときは骨盤全体を前傾させています。新体操やフィギュアスケート選手を観察してみましょう。

脚を横に開く





お尻が映える演出を考える

お尻に目が行くような映えるポーズや構図の例を紹介いたします。女性の場合は、お尻の大きさを強調するためにウエストを細めにしたり、身体のシルエットにメリハリをつけるのも１つの策です。

【パースを付けてボリュームを強調する】

アオリのアングルでお尻を実物より大きく見せています。



衣装を食い込ませて脂肪の柔らかさを表現

【バトルシーンを力強く魅せる】

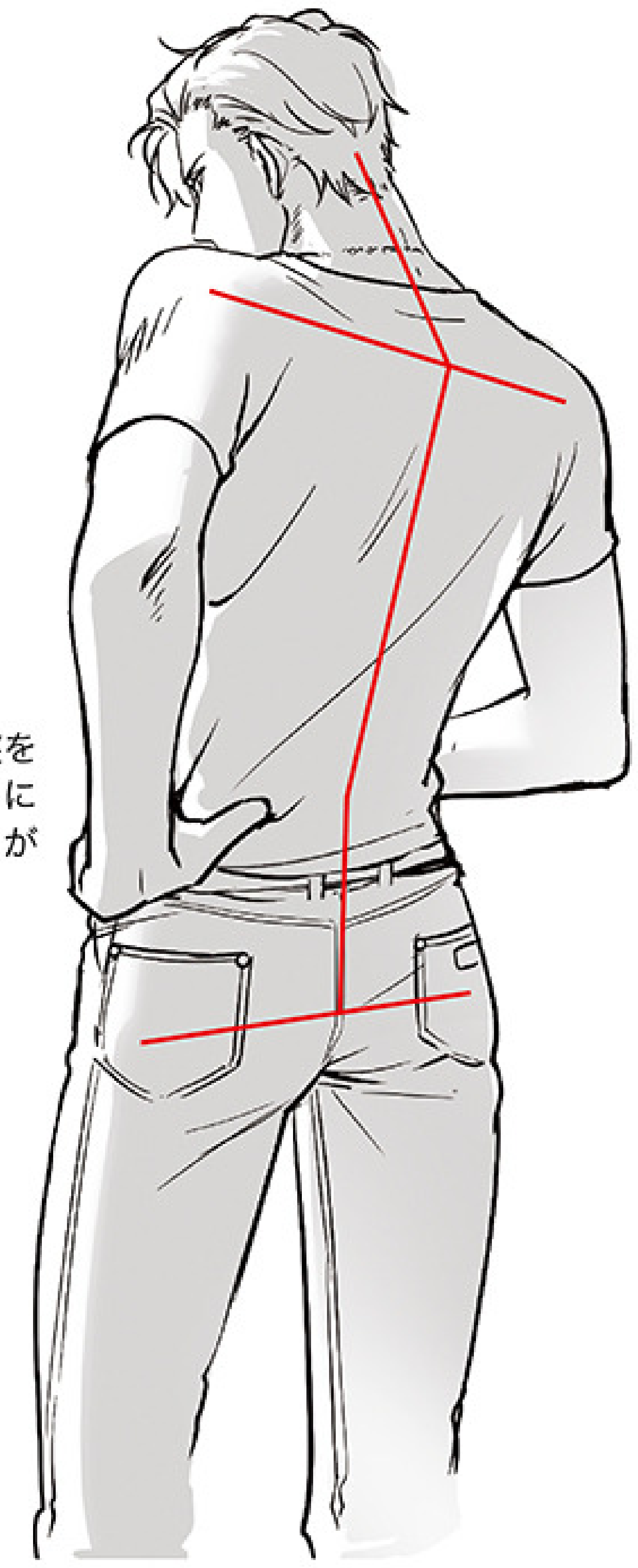


力が入って筋肉が盛り上がる

【わざと隠して想像をかきたてる】



【コントラポストを意識してセクシーさを出す】



肩の傾きと逆方向に骨盤を傾けることで、ポーズにニュアンスを付けることができます。

【見せたい部分に光を当てて目立たせる】



顔とお尻を目立たせて、胸周りを暗くしています。

15 イラストらしい脚の描き方

Q. 脚が棒みたいになってしまいます。
どうすれば魅力的な脚を描けるでしょうか？

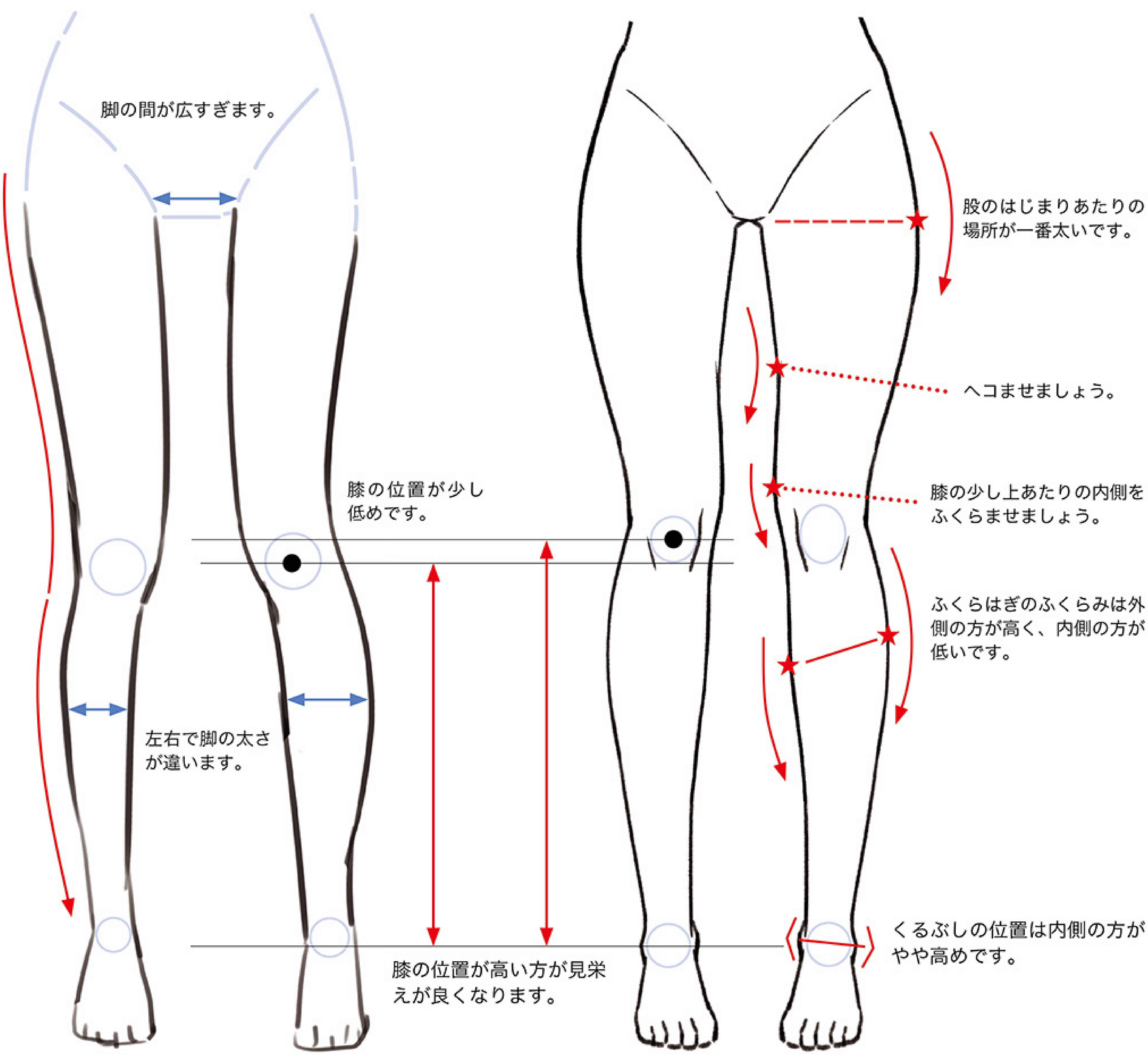
A. 脚のバランスや関節の動き、男女の差などをしっかりと理解しましょう。

椿
業界歴6年

添削してみよう！

脚の輪郭が曲線の為に、一目で女性の脚だとわかります。しかしバランスがちぐはぐなためスタイルの悪い脚に見えてしまっています。脚の膨らんでいる部分やへこんでいる部分のバランスを意識することでメリハリのある脚にしましょう。

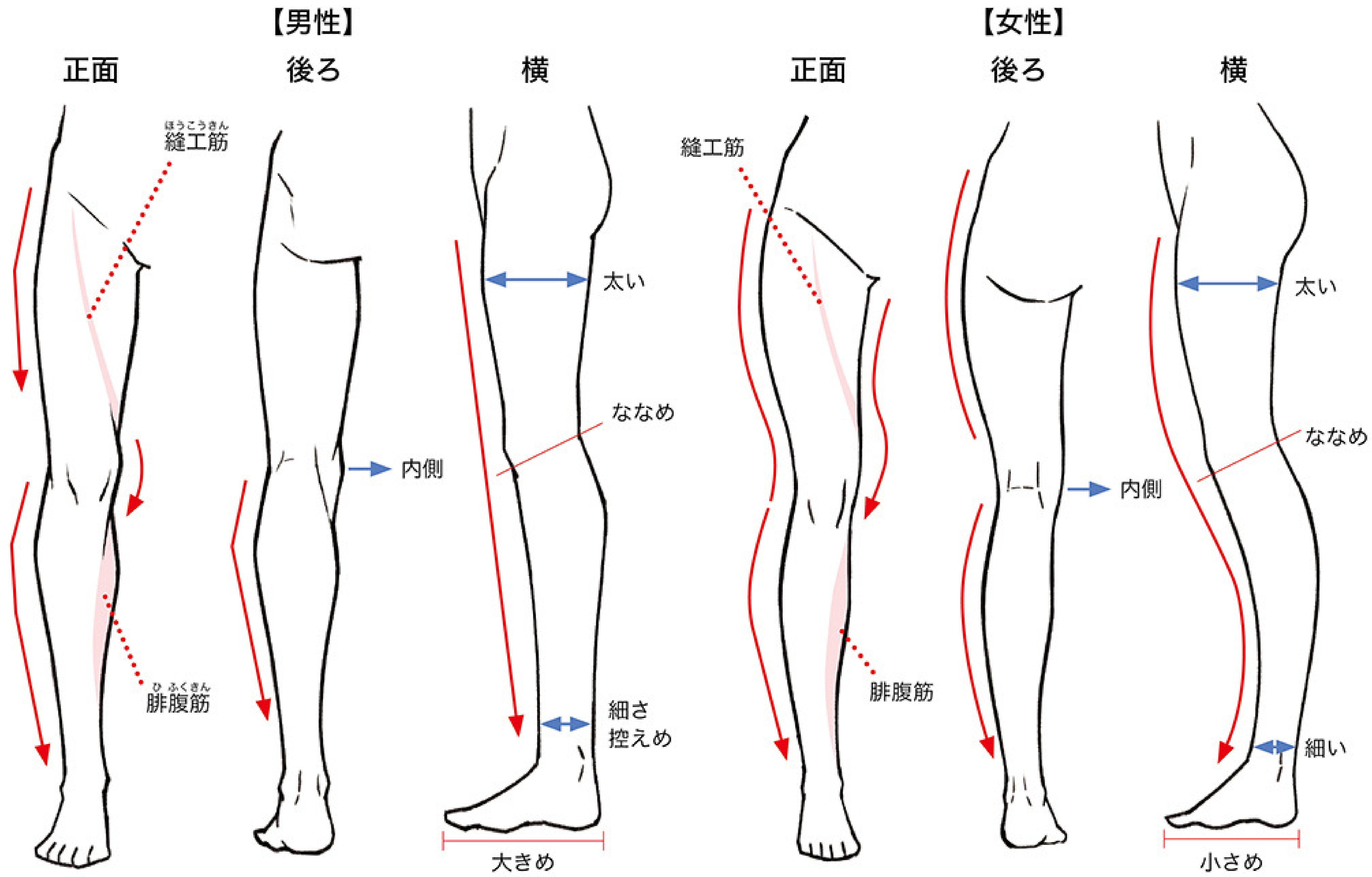
▶ 映えない作画　　▶ 映える作画



基本的な脚の描き方

脚の表現は、男女とその状態によって大きく変わってきます。描きたいイラストのキャラがどういった状態にあるのかをしっかりとイメージし、その脚を動きを理解しましょう。

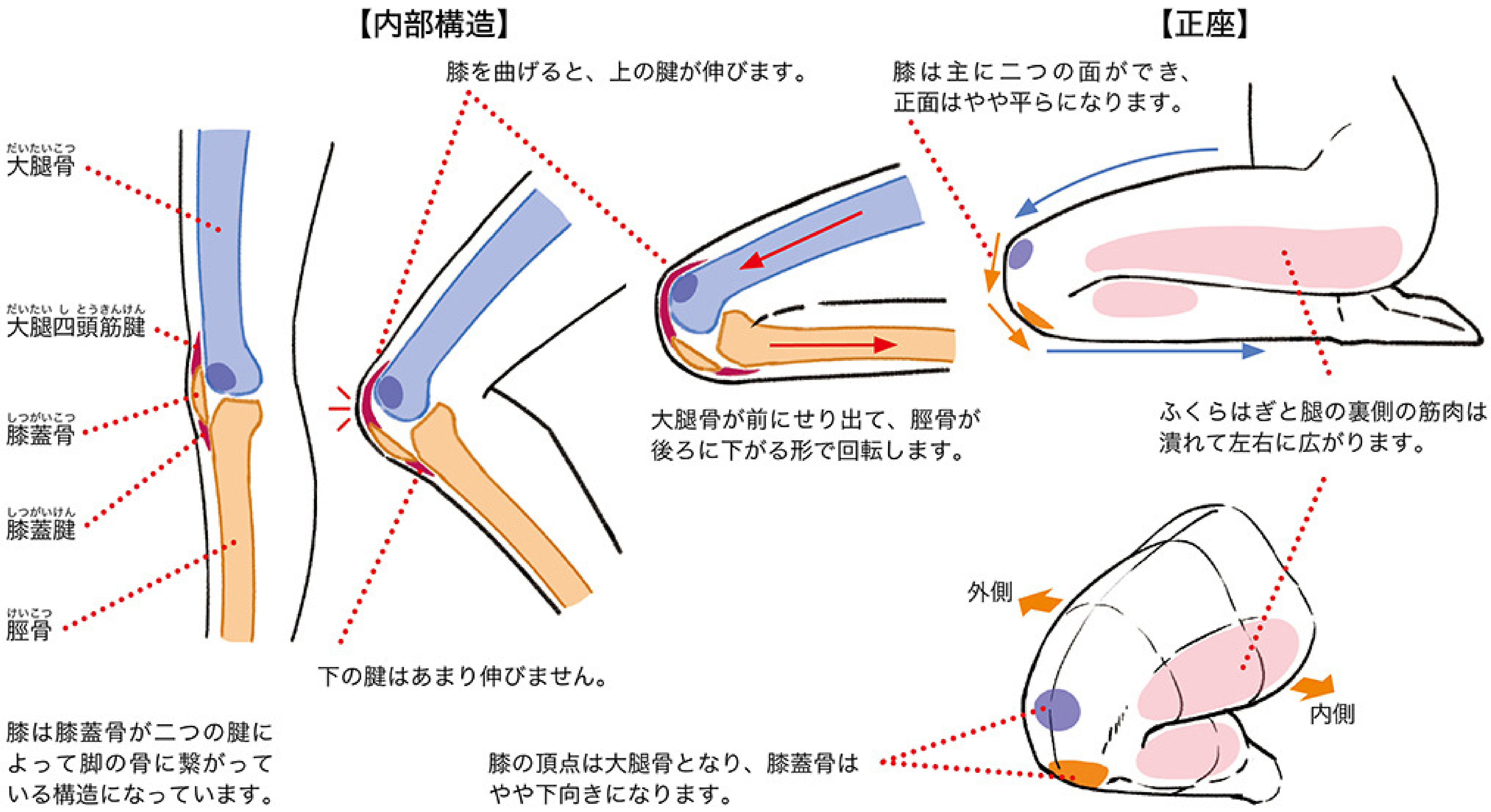
直立の時



男性の脚を正面や後ろから描く時、ラインをやや角ばらせましょう。また、横向きの脚を描く場合は直線的なラインと足のサイズを大きく描くことを意識しましょう。

女性の脚は丸みを意識しましょう。細身であっても縫工筋と腓腹筋を意識することで説得力のある立体感を出すことができます。また横から見ると、女性の脚はS字のような曲線で足先に行くほど細くなります。

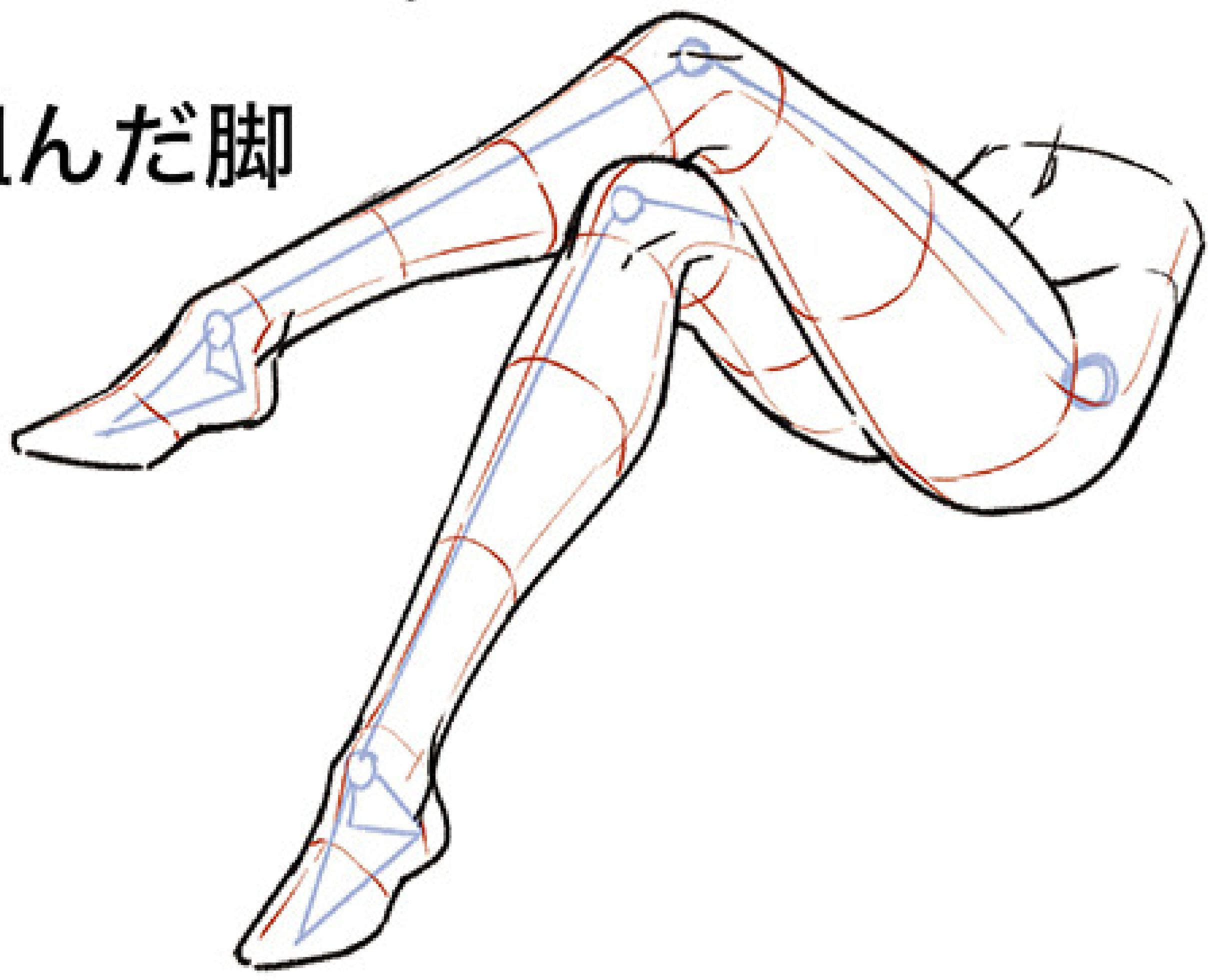
脚を曲げた時



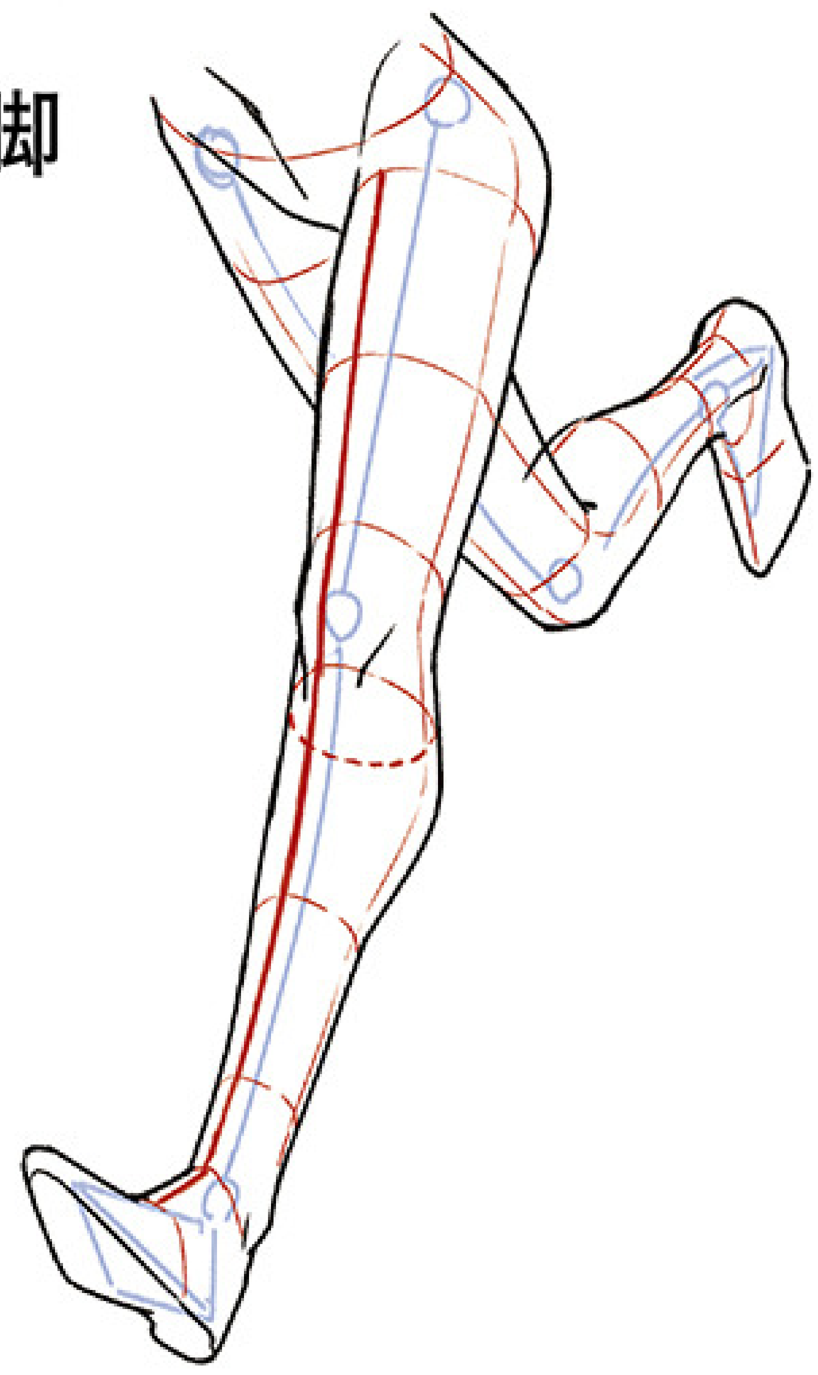
様々なポーズや角度から見た脚の表現

作品の表現幅を広げるために、様々な脚を描けるようにしましょう。稼働する股関節・膝・くるぶしの3点を軸にそれぞれの動きを見てみましょう。輪切りの線と中心線を描くと立体がつかみやすいです。

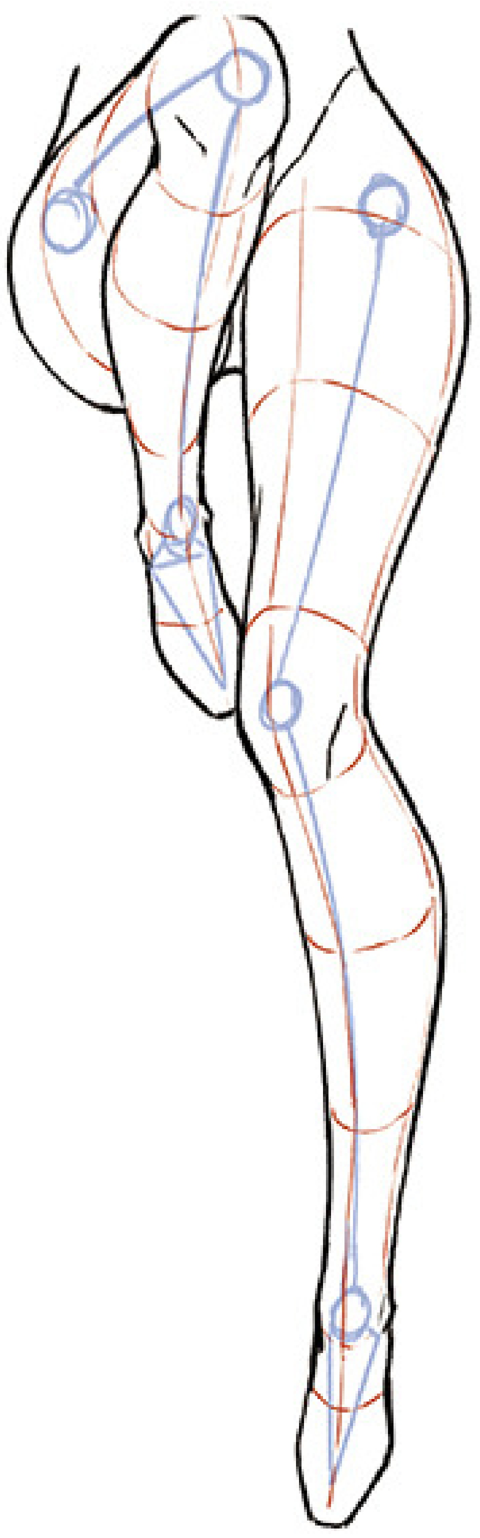
組んだ脚



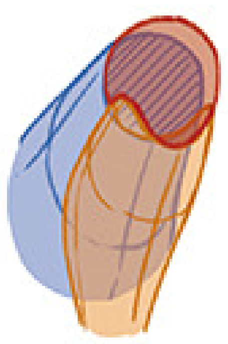
走る脚

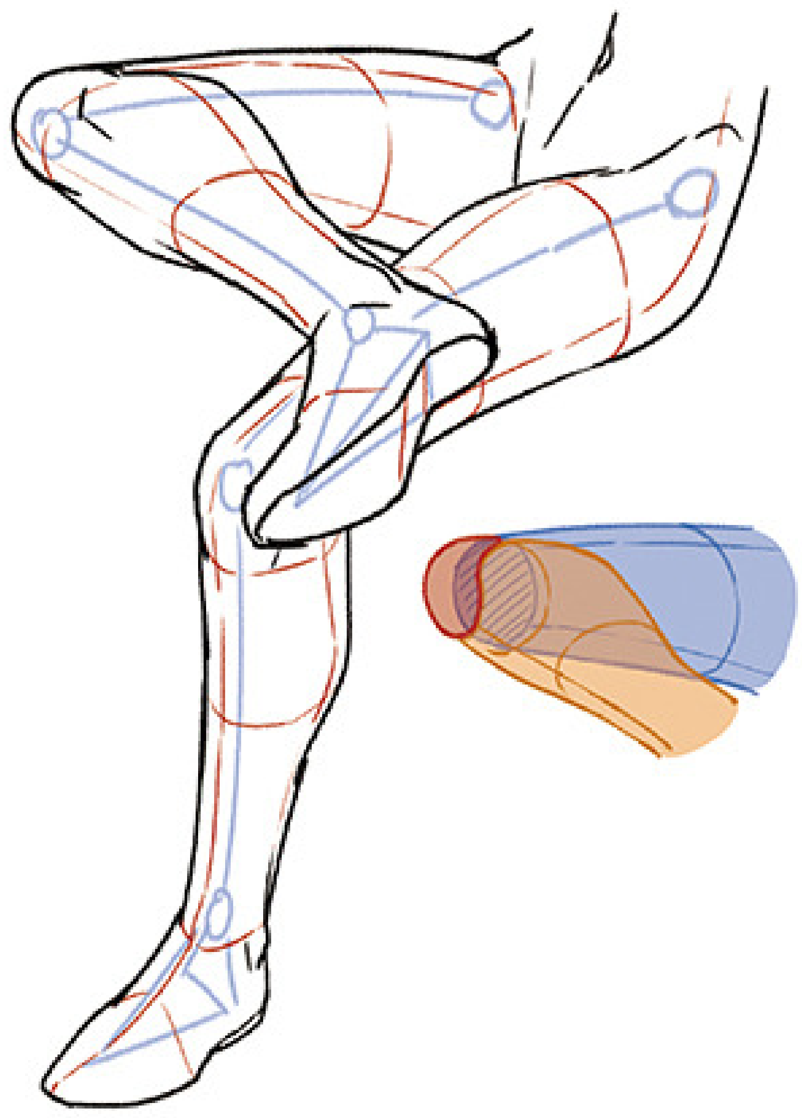


折り曲げた脚



膝は筒状のパーツと関節のつなぎを分けて考えるとイメージしやすいです。

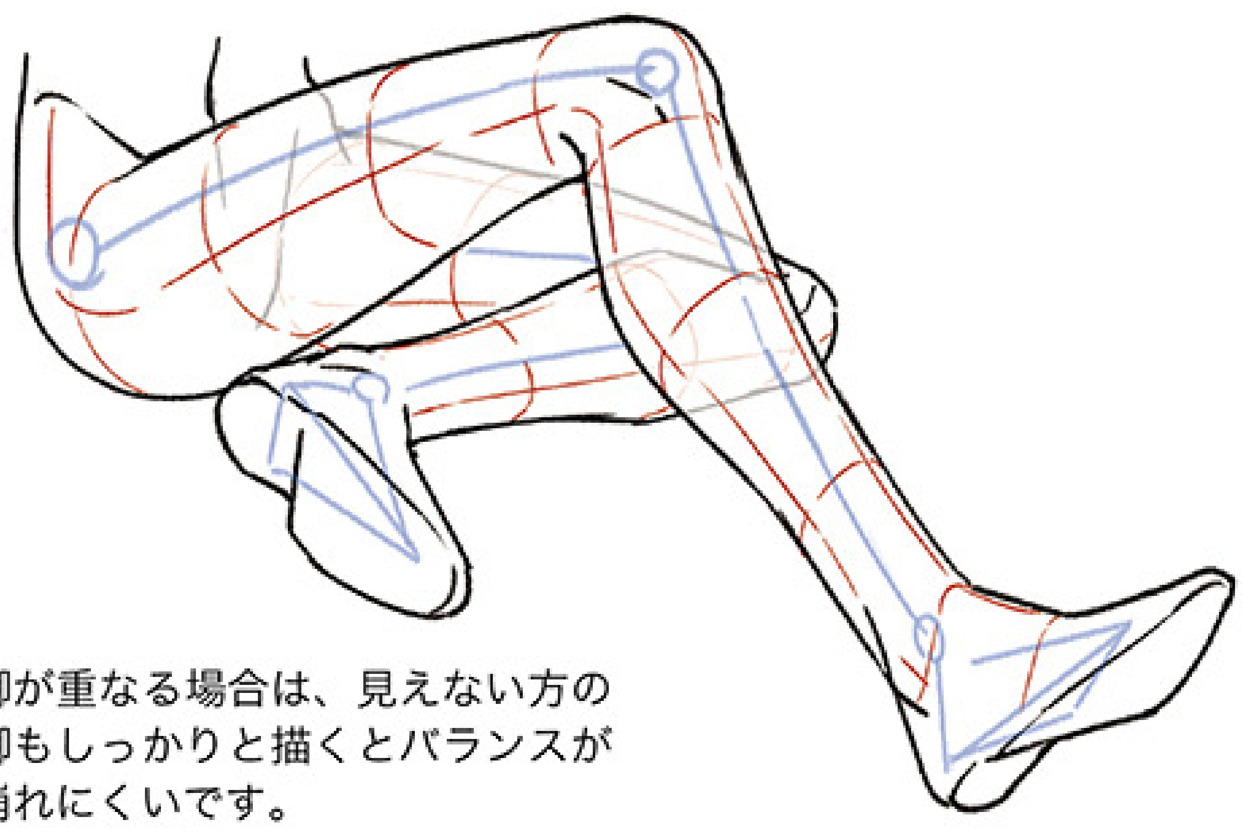




後ろから見た曲げた脚

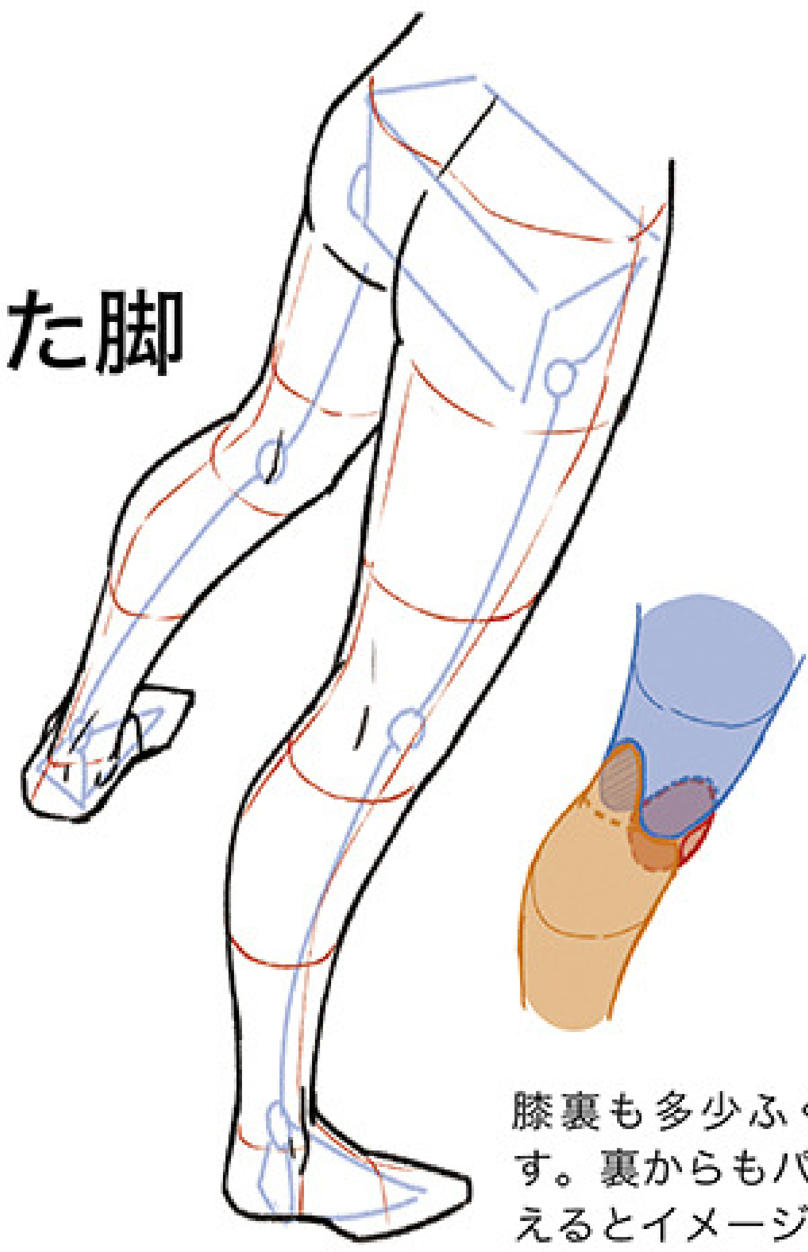


重ねた脚



脚が重なる場合は、見えない方の脚もしっかりと描くとバランスが崩れにくいです。

後ろから見た脚

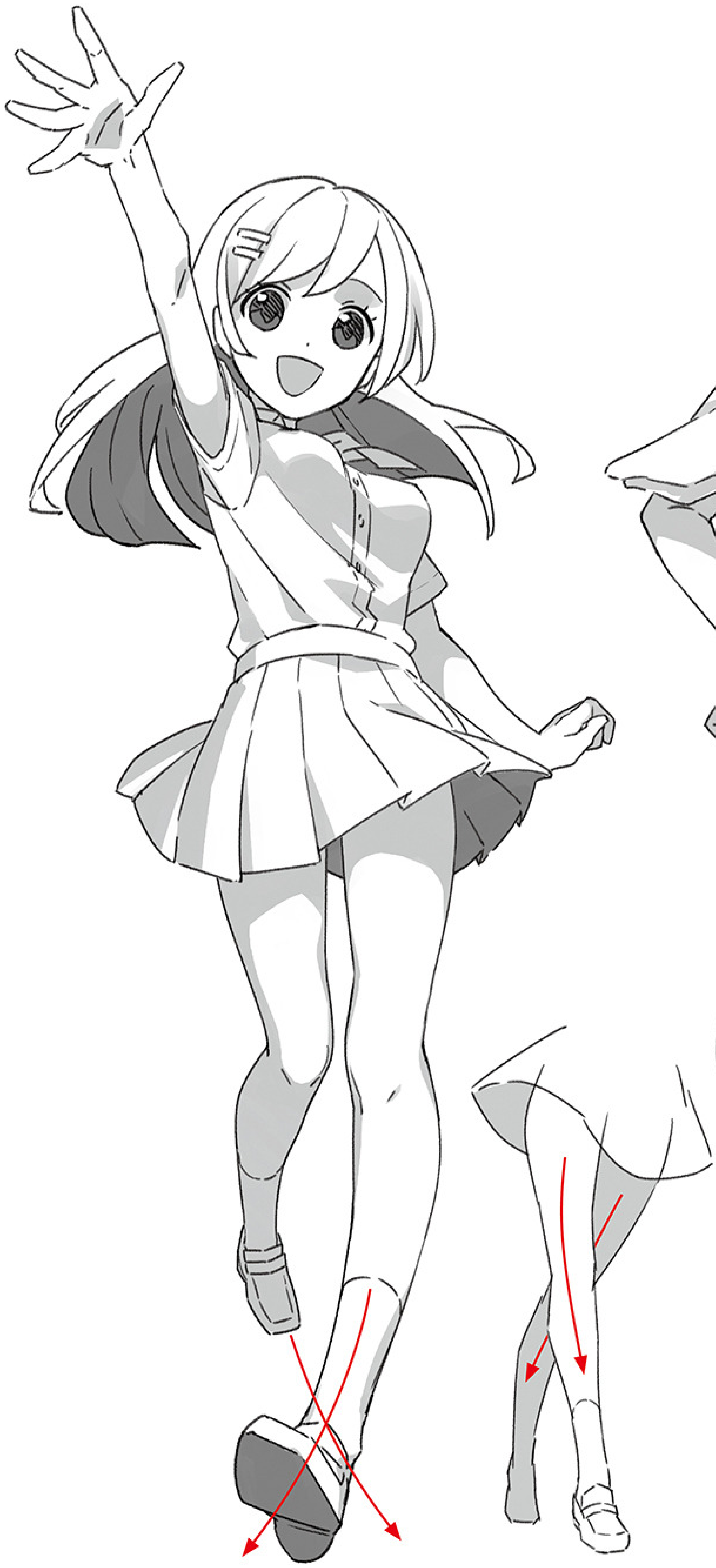


膝裏も多少ふくらみがあります。裏からもパーツにわけて考えるとイメージしやすいです。

脚が映える演出を考える

ここでは、脚を魅力的に目立たせるポージングの例を男女に分けて紹介します。

女の子



脚がクロスするようなシルエットを目指すと女性らしい
しなやかなポーズになります。

男の子



筋肉のラインを意識するとスマートで男性らし
い、硬そうな印象になります。

16 描きこみは足元から

Q. 指先の表現がうまくできず、立体感のない平らな足になってしまいます。どうすればうまく描けるようになるのでしょうか？

A. 足は指先やくるぶしなどの細かい部分まで意識して描くことで、立体感がでます。

リヲ
業界歴8年

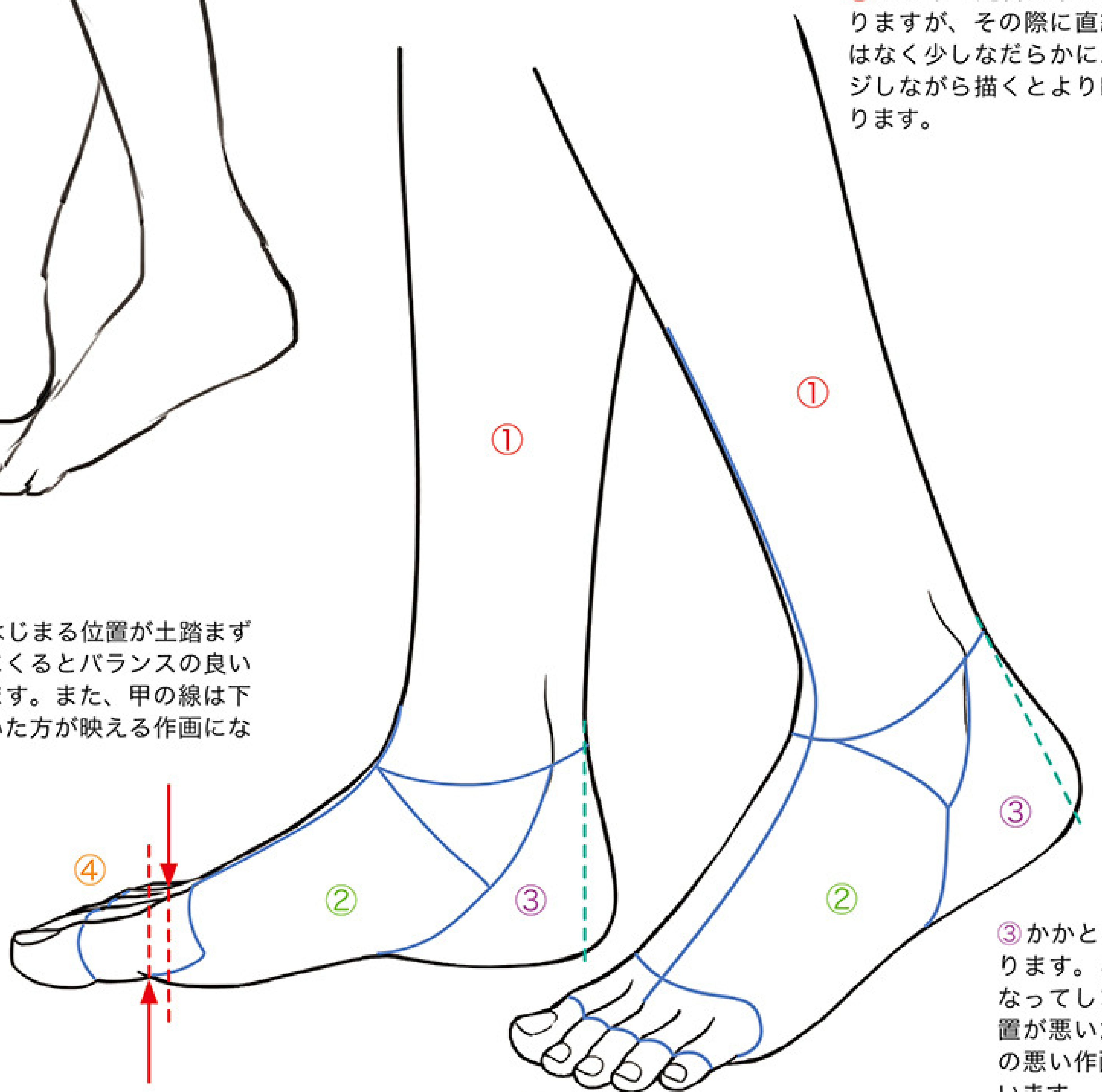
添削してみよう！

足を一気に描くのではなく、パーツごとに分解してそれぞれの注意点や意識する部分を理解しましょう。分割して考えることで、細部にまでしっかりと意識を向けることができます。

映えない作画



映える作画



①ひざ下〜足首は下に行くほど細くなりますが、その際に直線的に描くのではなく少しなだらかにハの字をイメージしながら描くとより映える作画になります。

②足の甲がはじまる位置が土踏まずの垂直線上にくるとバランスの良い作画になります。また、甲の線は下側に反っていた方が映える作画になります。

③かかとは外側に出っ張ります。ここが直線的になってしまうと重心の位置が悪いためにバランスの悪い作画に見えてしまいます。

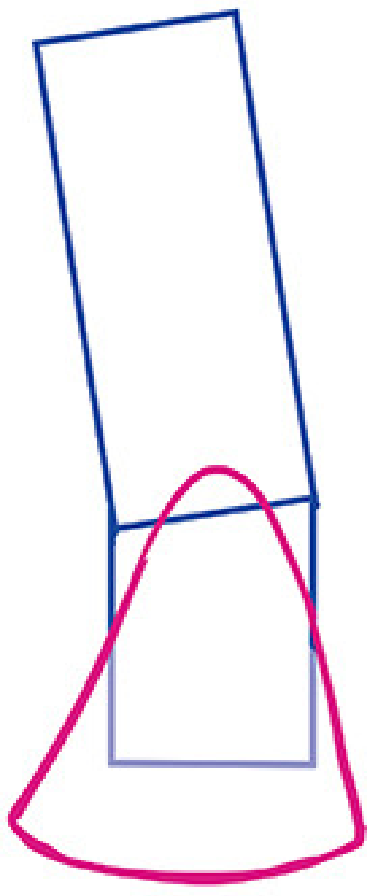
④指の付け根の線は、足の甲側よりも裏側の方に関節があり、肉に埋もれるため指が短く見える位置にあります。

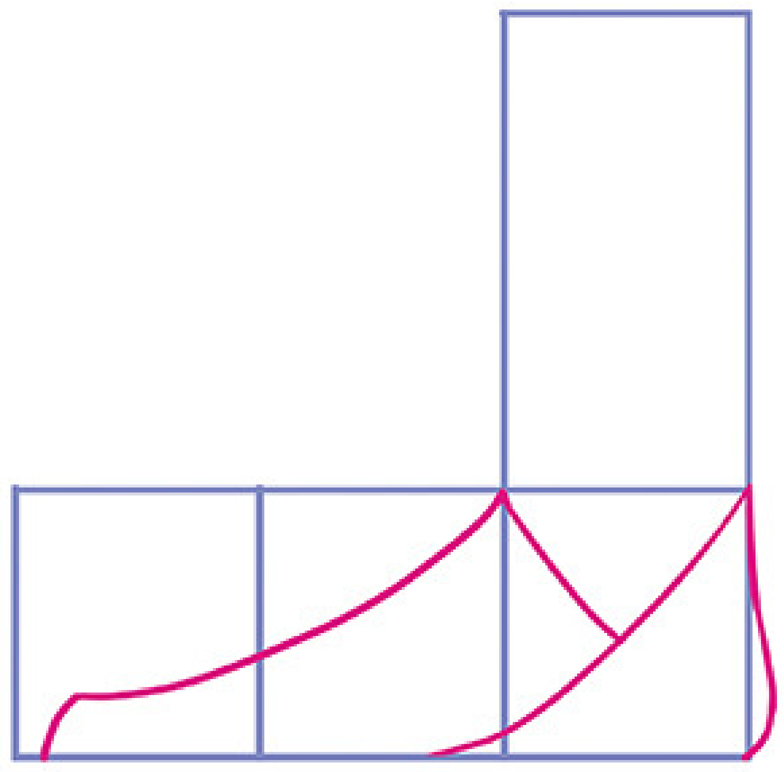
足の構造理解

足の形を描き始める際に、まずは簡略化した図形から描くと完成のイメージがわきやすいです。そこにくるぶしやかかとと、指の形などを肉付けしていきましょう。

①アタリを描く

長方形と三角形でアタリを取ります。足首を長方形、足の土台を三角形とみなすとアタリを取りやすいです。

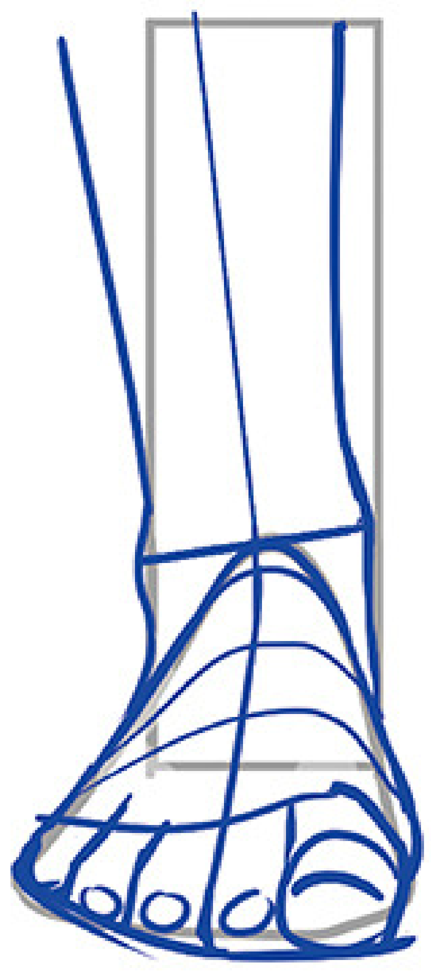




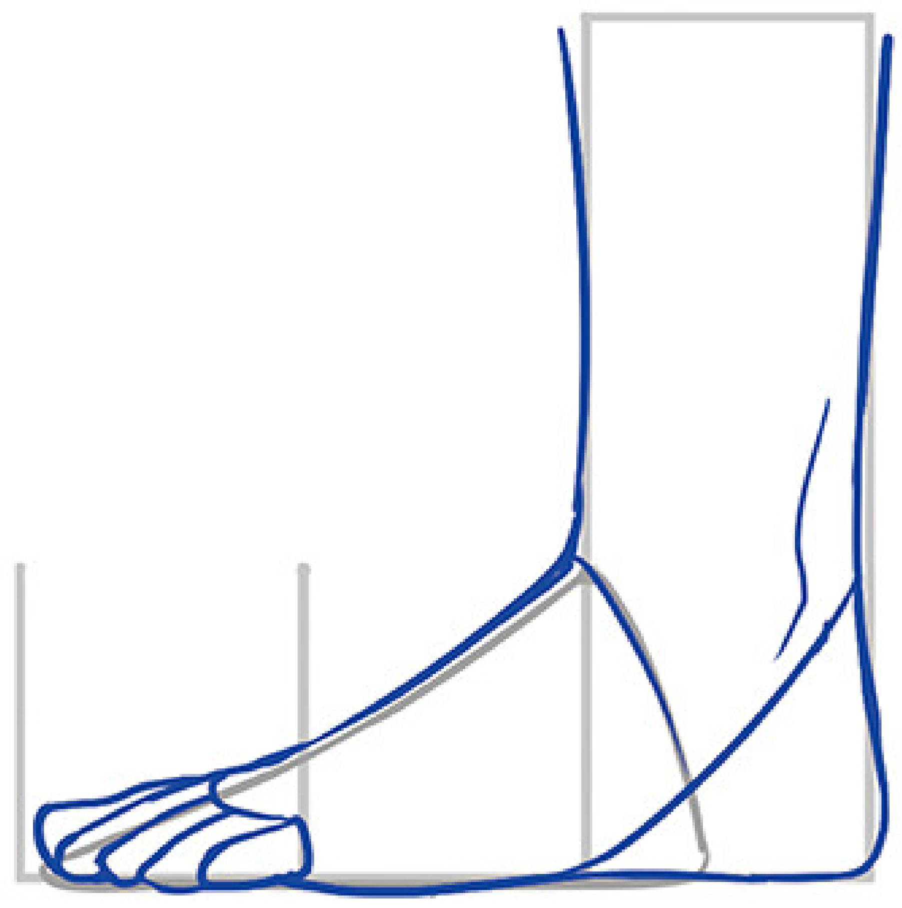
横向きの足を描く場合、くるぶしから爪先までの長さが足首幅のおおよそ3倍になることを意識しましょう。

②足の細部の位置や形を決める

ここで実際の構造に沿ったアタリを描いていきましょう。描きたいイラストの足の形や向きなどをここで決定します。



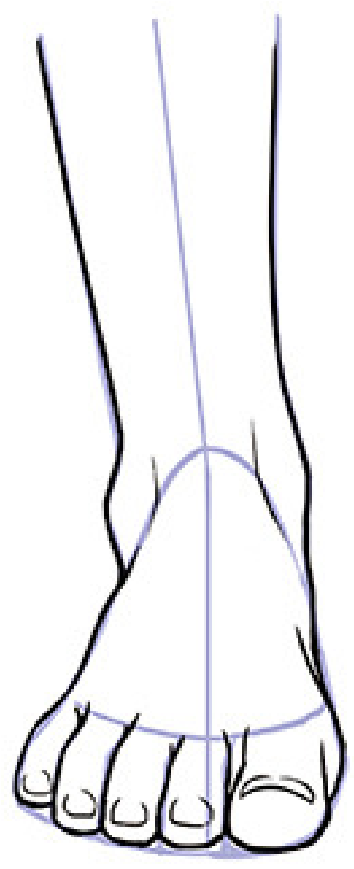
正面：
- 足首は斜めにつきます。
- くるぶしは外側と内側で高さが違い、外側の方が低いです。
- 足の甲の断面はやや内側寄ったアーチ状になります。
- 指は上から見てカーブがかかるようについています。

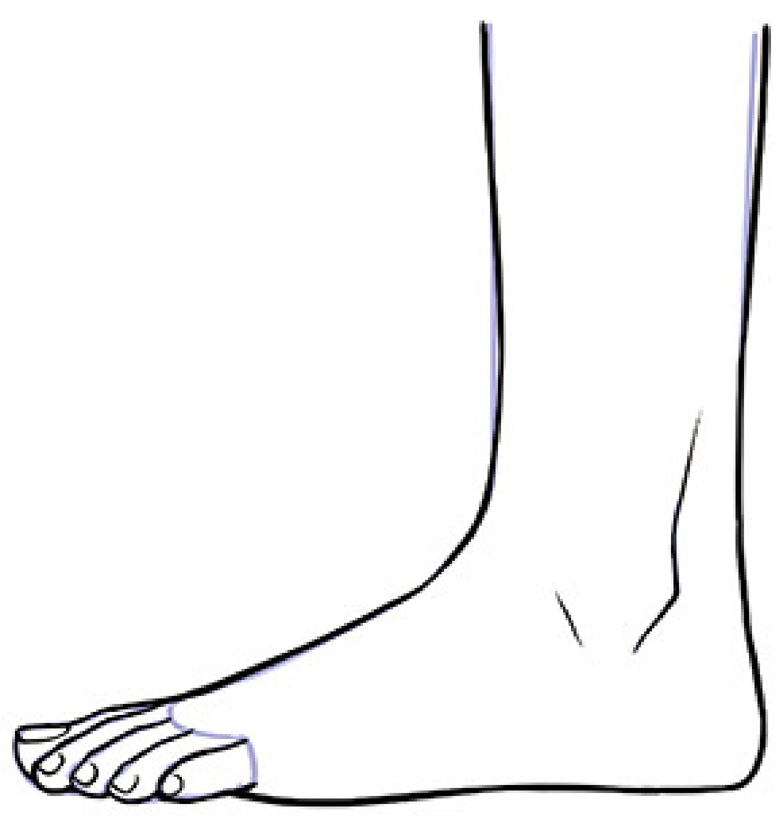


側面：
- 足首のくびれをつけましょう。
- かかとの厚みを足します。

③具体的に描きこむ

描いたアタリをベースに、描きたいイラストに沿ったラインに調整したり、筋などを足していきましょう。下記のイラストでは、くるぶし線の強調や指の向きを親指だけ誇張させています。

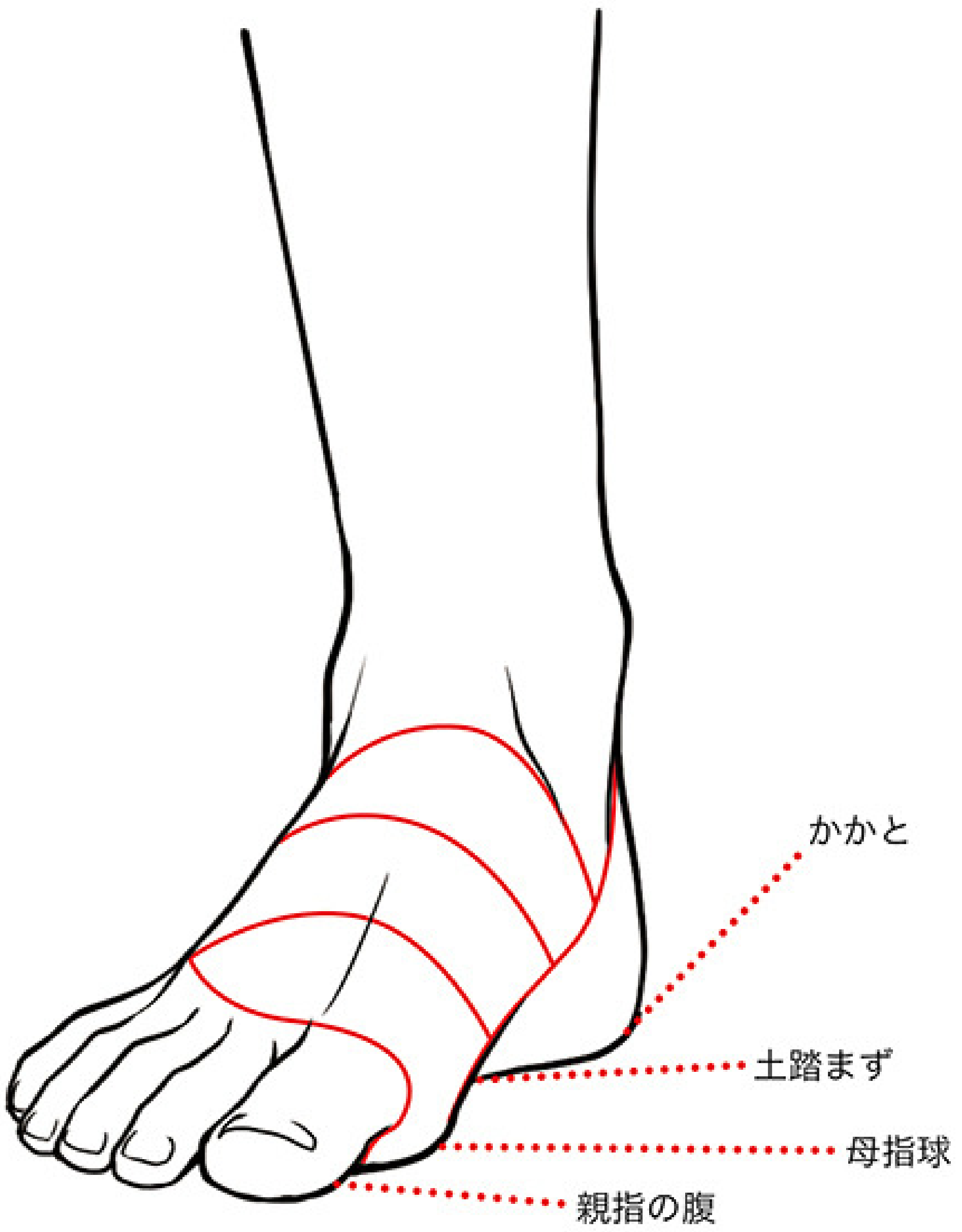




様々な角度から見た足の表現

どんな向きでも足を描けるようにするために、それぞれの角度からの足をご紹介いたします。

正面



指の広がりを扇状になるイメージで描くと奥行きを出せます。また、足の様々な部分を見せることができるためシルエットに凹凸を出せるアングルになります。

後ろ

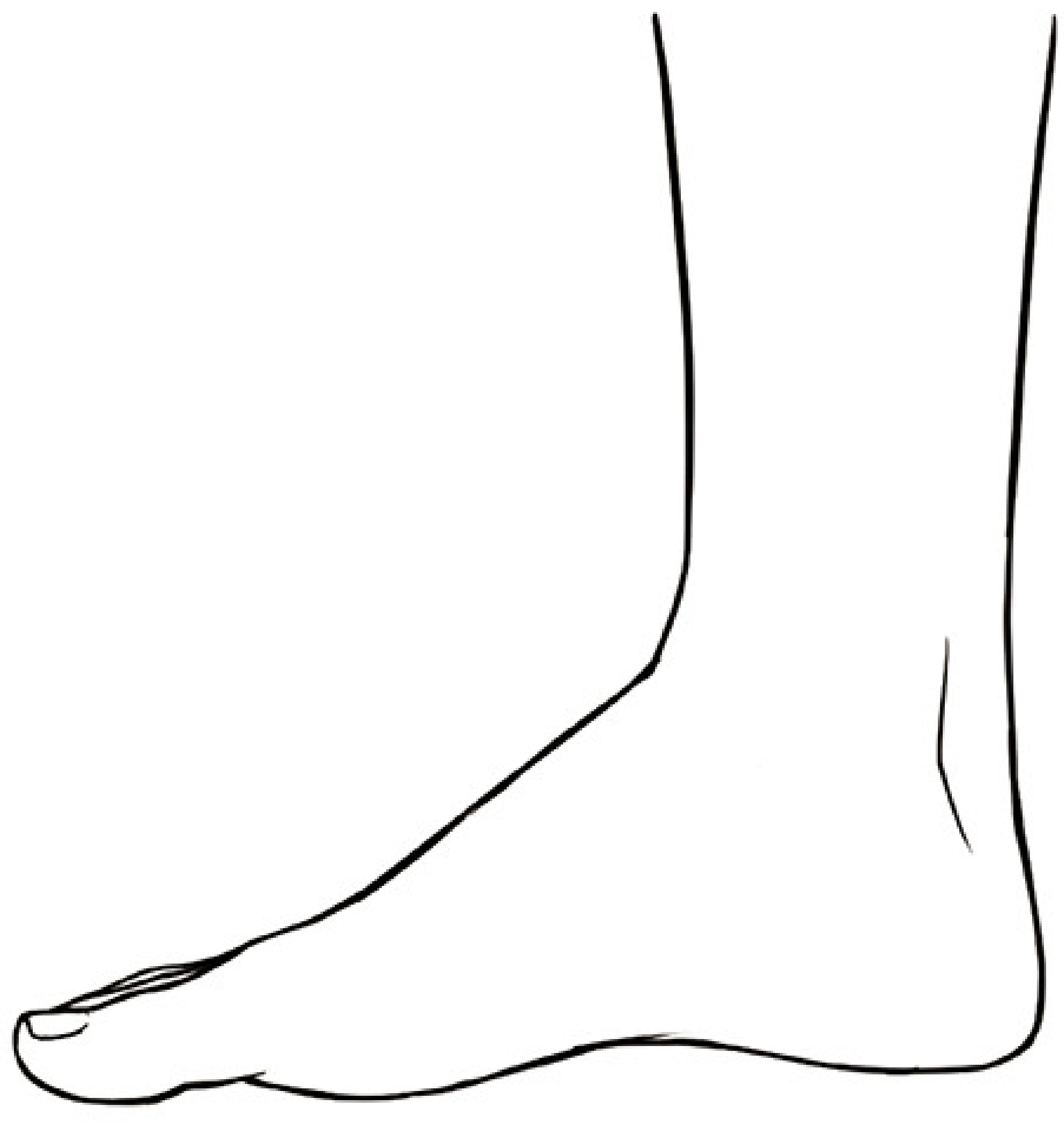


くるぶしの描き方で足先が奥側に向いてるというアングルに説得力を出すことができます。また書き込みが少ないアングルなので、かかとの腱を描くと立体感がでます。

横（外側）



横（内側）



外側と内側の差

・内側の方がくるぶしが目立ちません。
・土踏まずは外側からは見えません。
・指のサイズ感にもよりますが、外側からの場合はすべての指が扇状に並んでるのが見えるのに対して、内側からはほぼ親指しか見えません。

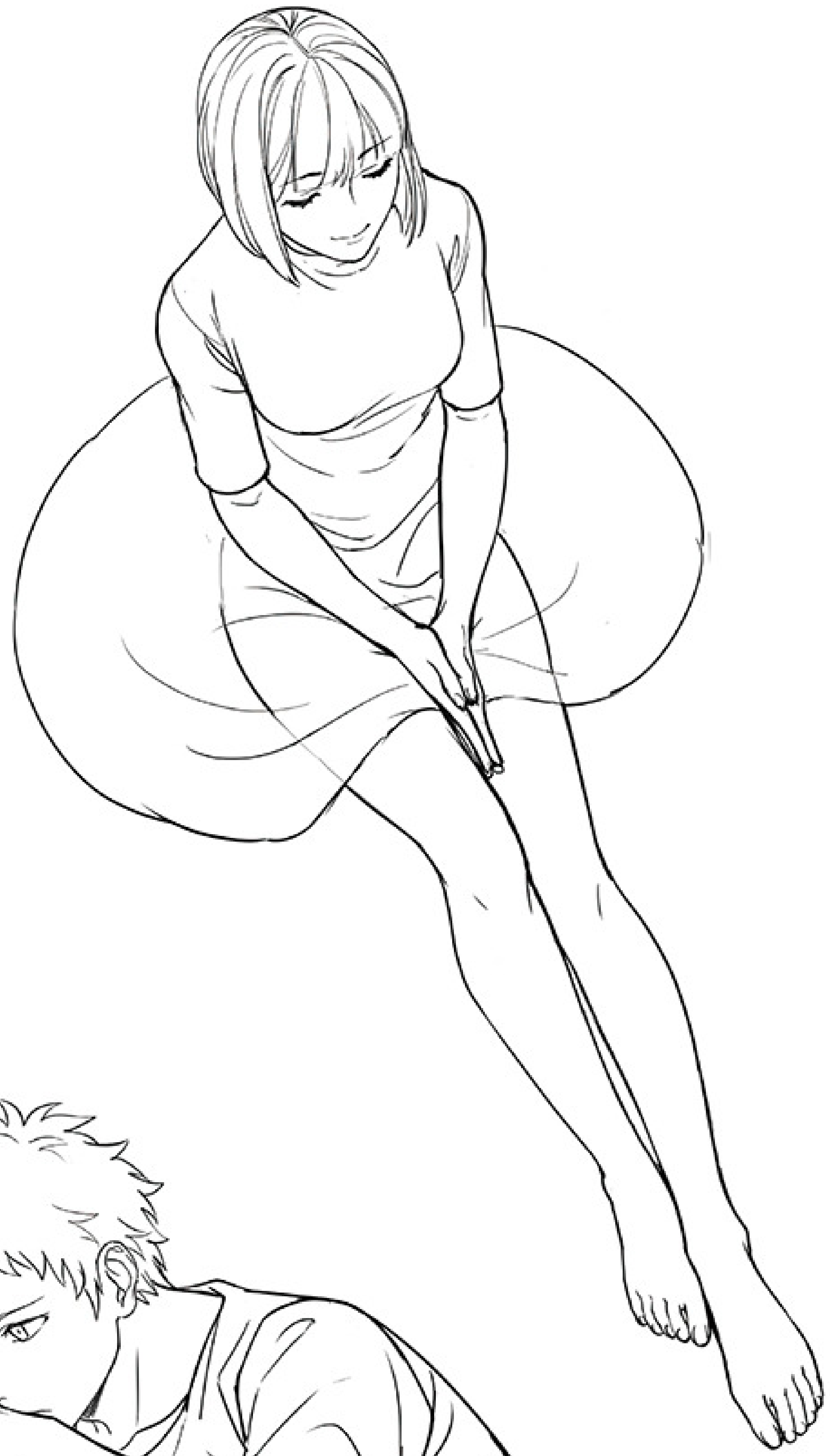
足が映える演出を考える

ここでは、足が映えるイラスト例をいくつかご紹介いたします。自分が描きたいイラストに合った足が描けるように、構図を考えましょう。

パースをつけた構図



曲線を見せたい構図



指に力を入れた構図



17 服のシワのとらえ方

Q. 服の厚みや質感、動きに合わせたシワの描き分けができません。

A. 土台となる体、シワの基本法則、布の素材の３つを意識してみましょう。


はざま
業界歴10年

添削してみよう！

特徴的なシワはとらえられていますが、服とその中の体の形が一致していないように見えます。体の立体感に沿った、シワの入り方を考えましょう。

映えない作画



映える作画



シワを描く際の3つの要素

基本的な衣類やシワの性質を理解しましょう。この3項目をインプットしておくことで、描きたい衣類にできるシワをおおまかに把握することができます。

土台になる体とシワの基本法則



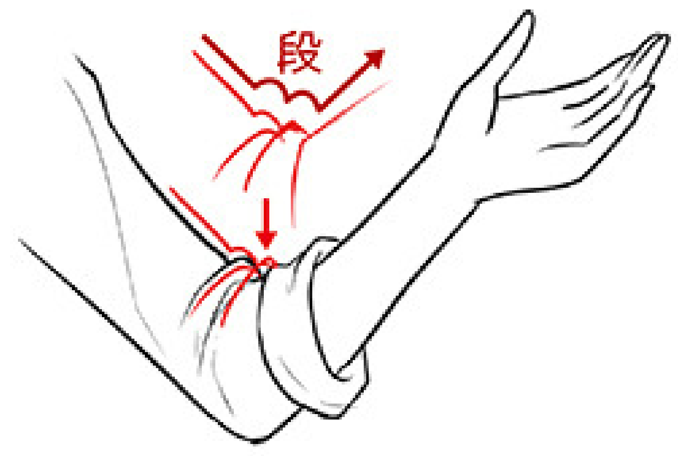
服のシワは引っ張られる、折れ曲がる、垂れ下がるといった布のゆがみによってできるものです。土台となる体の形をしっかりと取り、どの部分にどんなシワができるかを考えてみましょう。

☆引っ張られるシワ

肩・胸・ひじ、腕を突き出している方向など張っている部分へ向かってできるシワです。

◇折れ曲がるシワ

このイラストの場合、腰が少しあがりウエスト部分が曲げられているために、このシワができます。腕や足などの関節部分にも、布が寄るためにこのシワができます。



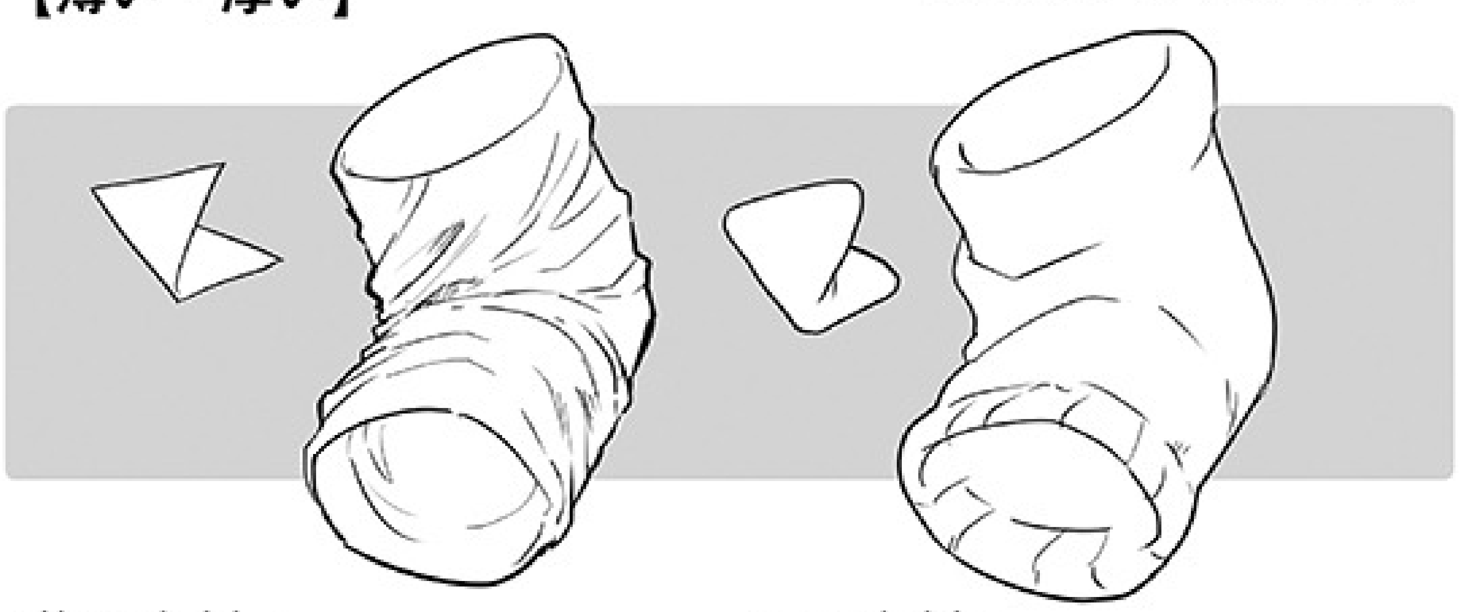
◎垂れ下がるシワ

重力によって布が垂れ下がる時にできるシワです。イラストの場合、腰の張っている部分から体の丸みに沿い、シワが下方向に向かってできています。

布の素材

【薄い・厚い】

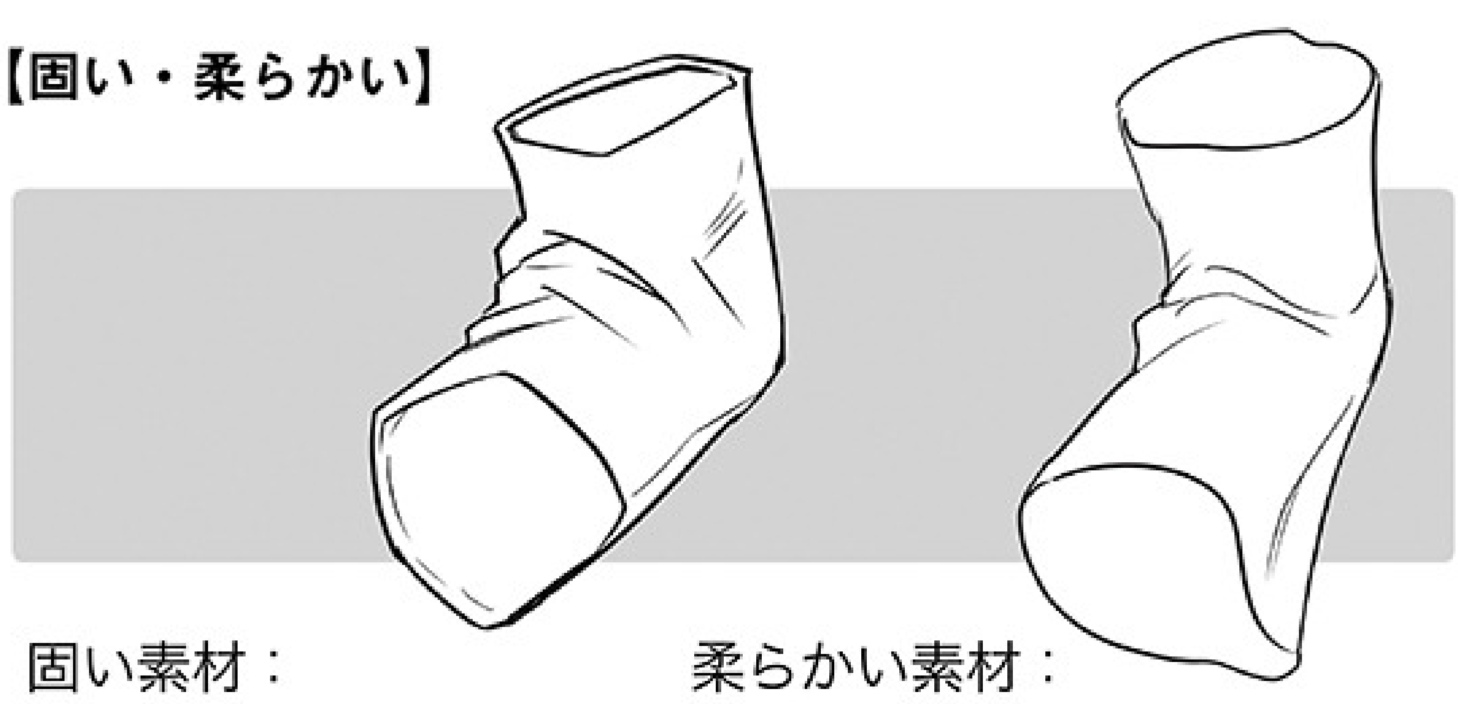
布が厚いため、折り目や角も全体的に丸くなります。



薄い素材：
シワの幅→細かい
シワの数→多い

厚い素材：
シワの幅→厚い
シワの数→少ない

【固い・柔らかい】

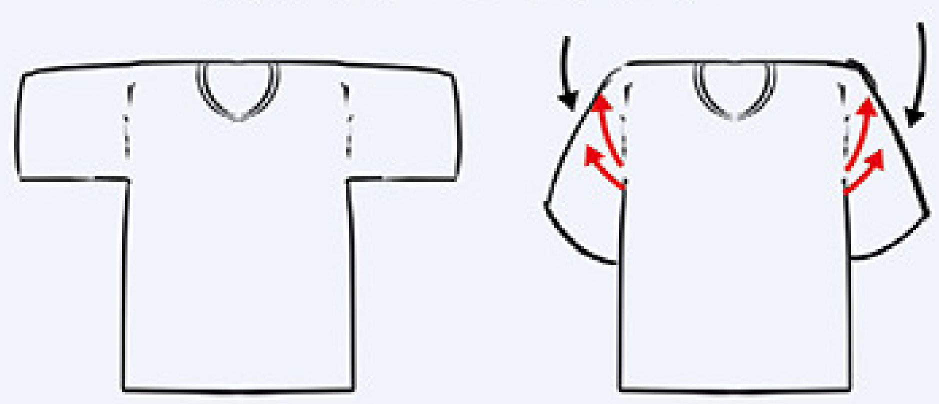


固い素材：
シワの形→直線的

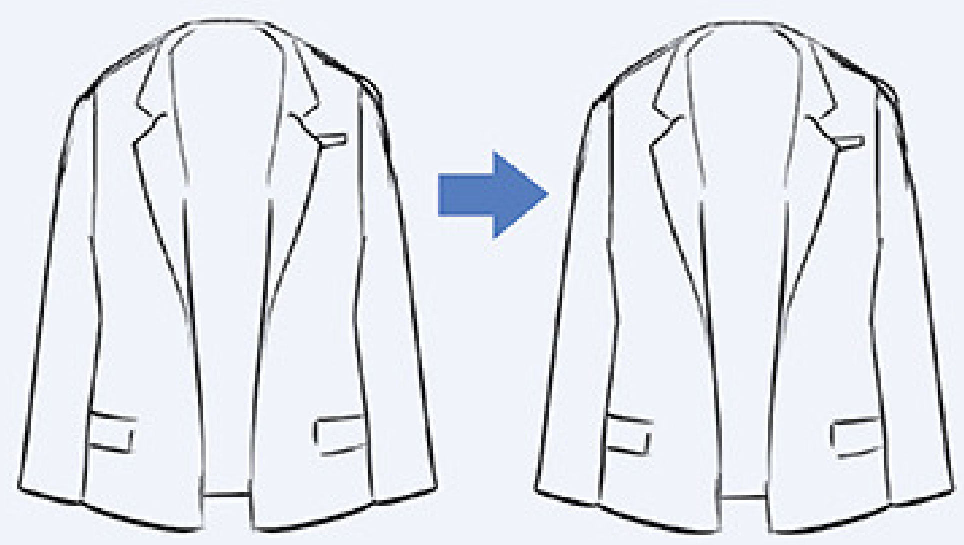
柔らかい素材：
シワの形→曲線的

いちあっぷ POINT

【仕立てによる違い】



腕を下ろした時、肩の方向に引っ張られるシワができやすい。



スーツなどはもともと袖が下がった状態で仕立てられているため、肩へ引っ張られるシワがあまり目立ちません。

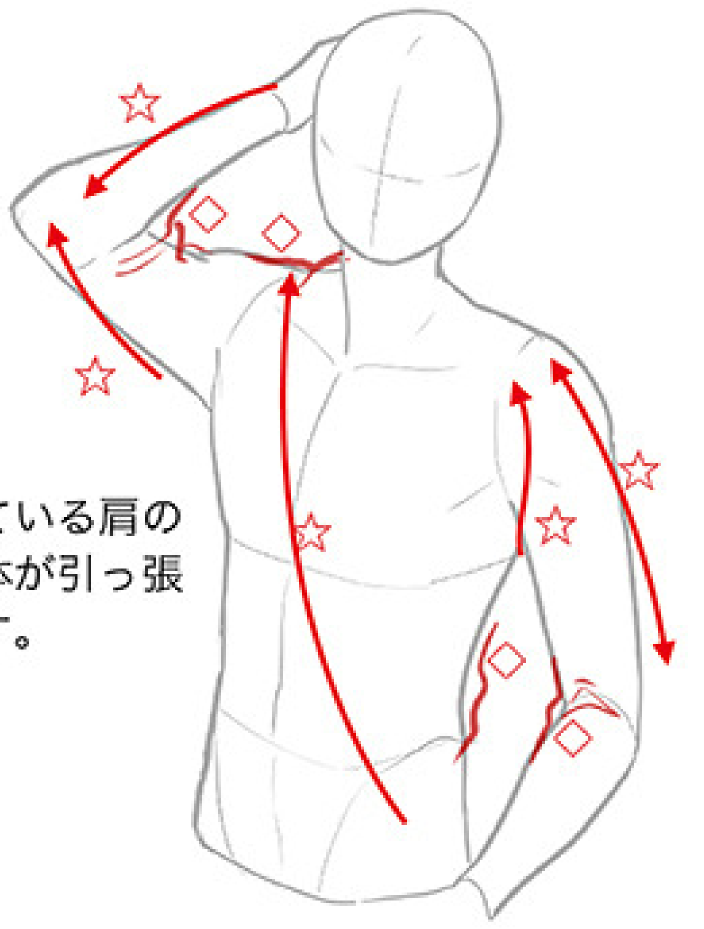
様々な素材でのシワ表現

ポーズと衣類の素材によってどのようなシワができるかを紹介いたします。

片腕をあげたポーズ

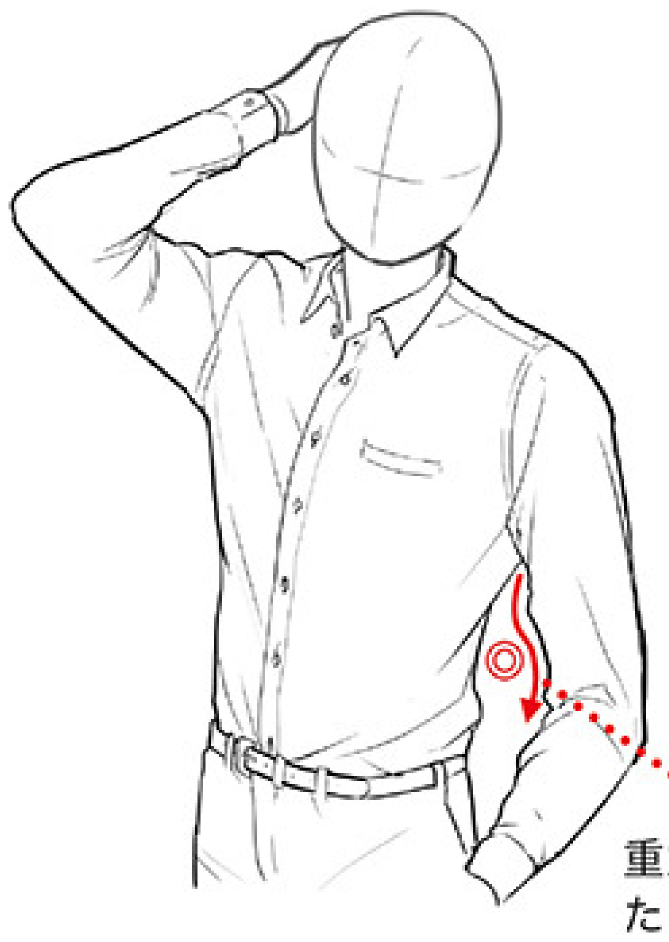
☆…引っ張られるシワ　◇…折れ曲がるシワ　◎…垂れ下がるシワ

○素体・基本のシワ



上がっている肩の方へ全体が引っ張られます。

○シャツ（薄い・固め）



重力で布が落ちてたまります。

○トレーナー（厚い・柔らかめ）

ゆったりとした服には垂れ下がるシワができやすいです。



振り返るポーズ

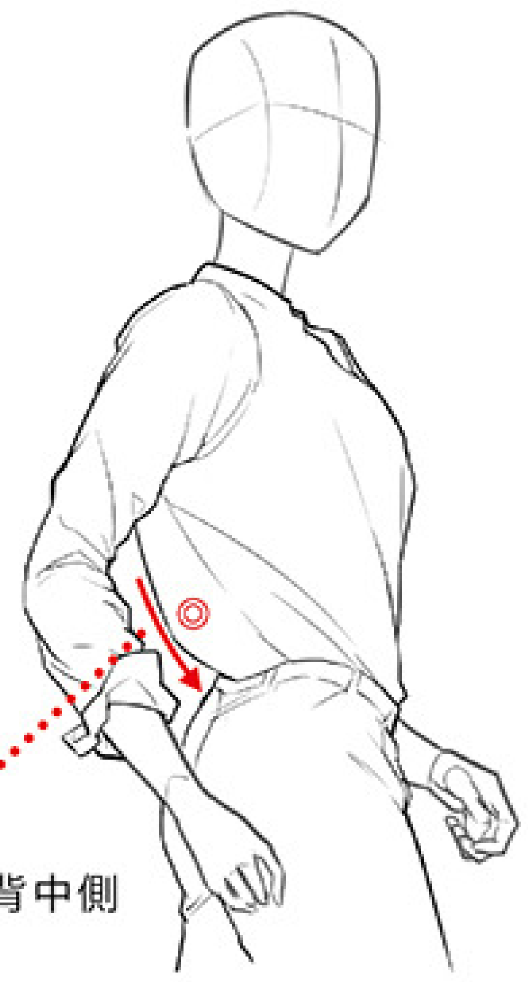
○素体・基本のシワ



胸の厚みの分、胸の頂点へ布が引っ張られます。

上体をひねると体の前面の布は引いた肩の方へ引っ張られます。

○ブラウス（薄い・柔らかめ）



肩を引いた分、背中側の布が余ります。

○ダウン（厚い・柔らかめ）

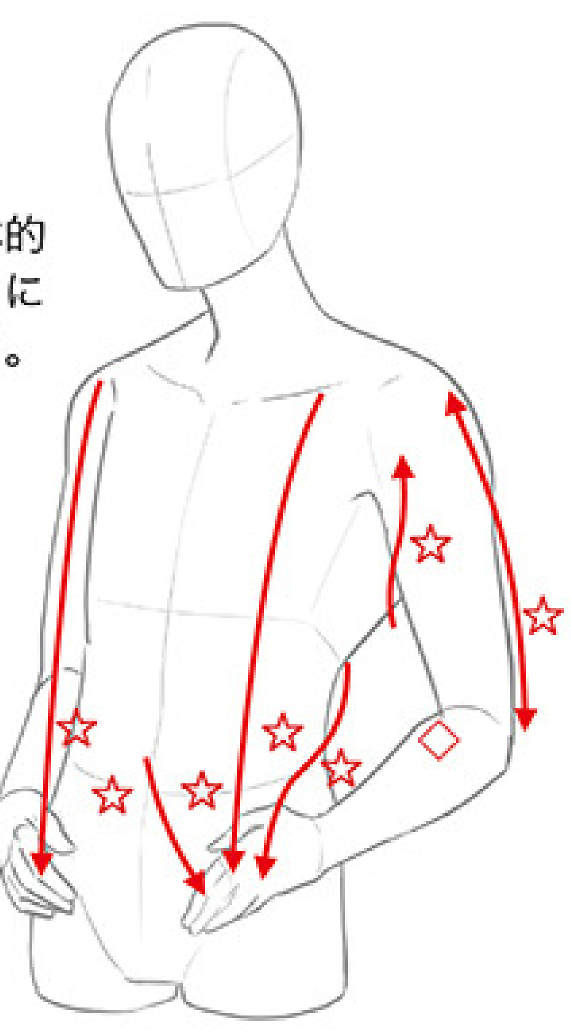
前を開けている上着は上体をひねった影響を受けにくいです。



ポケットに腕を入れるポーズ

○素体・基本のシワ

手の重みで全体的に布が手の方に引っ張られます。



○パーカー（厚い・柔らかめ）



パーカーは生地が厚く、袖も絞られているためこの位置が垂れ下がります。

○マウンテンパーカー（厚い・固め）

ナイロン製の生地は角ばったシルエットになることが多いです。



効果的な服のシワ

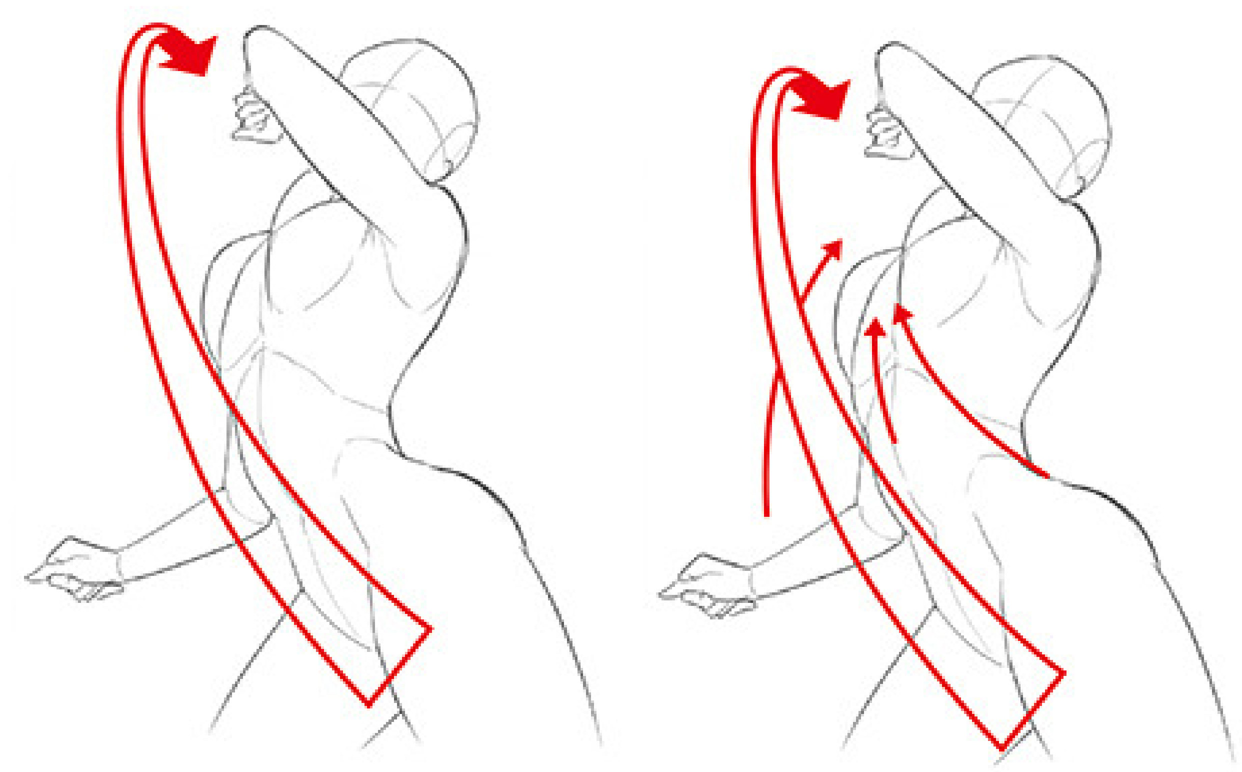
シワはただあるから描きこむだけでなく、質感や動きなどを表現する役割も持っています。ここでは、いくつかの表現方法をご紹介します。

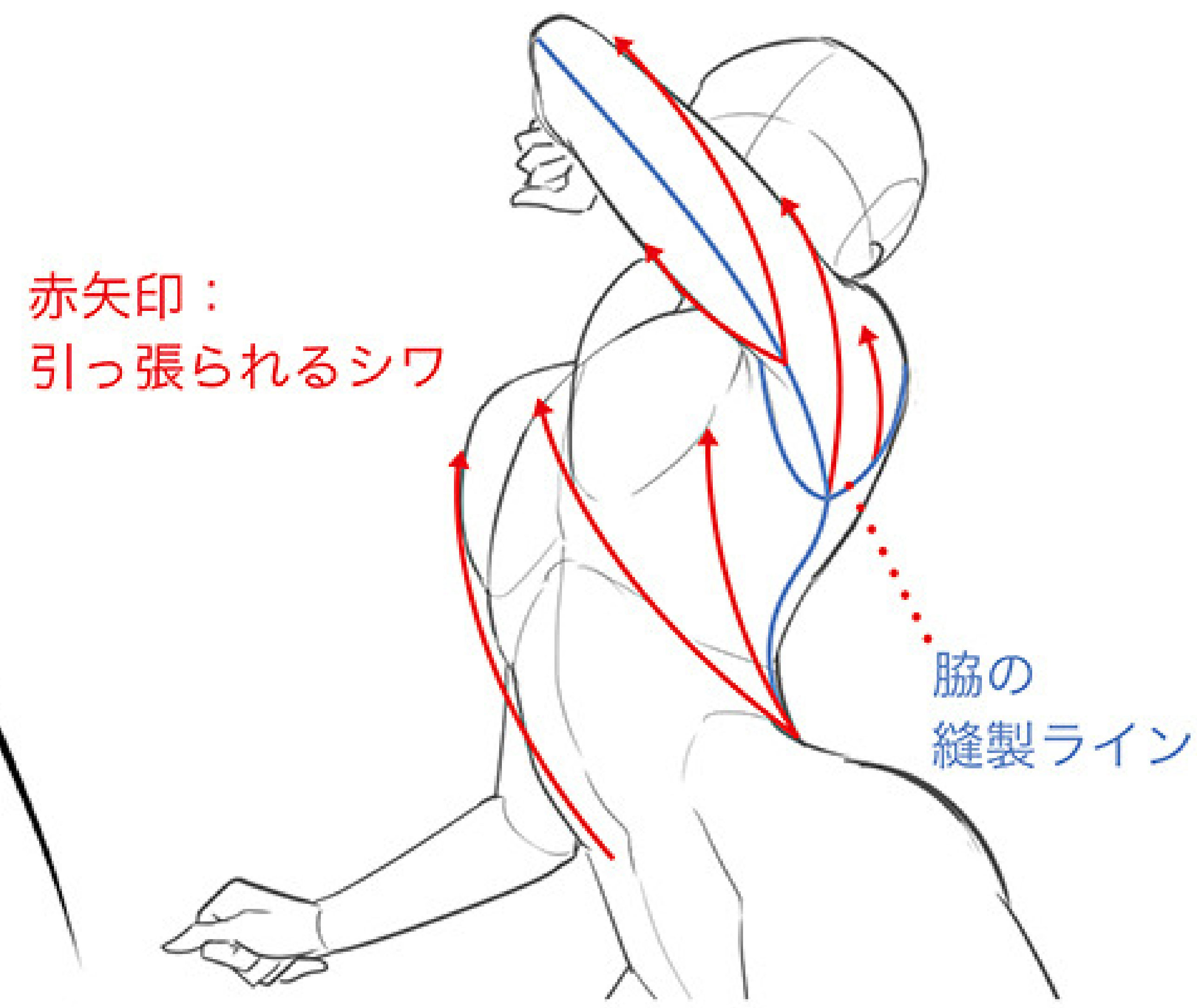


動きの強調・視線誘導

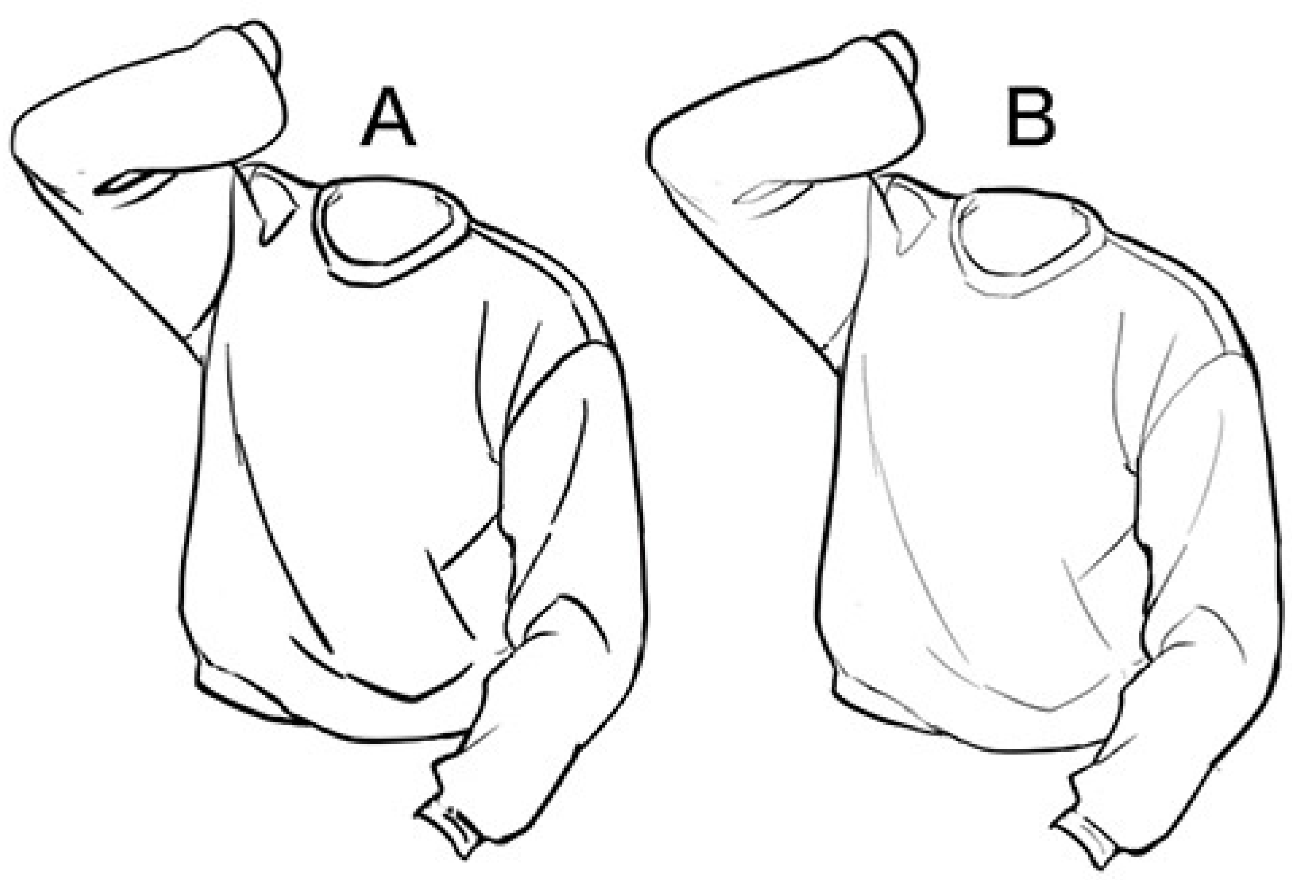
人の目はラインをたどる性質があります。服のシワもラインの1つです。シワの入れ方で動きの強調や視線誘導を行うこともできます。

①大きな動きのライン　②小さなライン（シワ）で補強





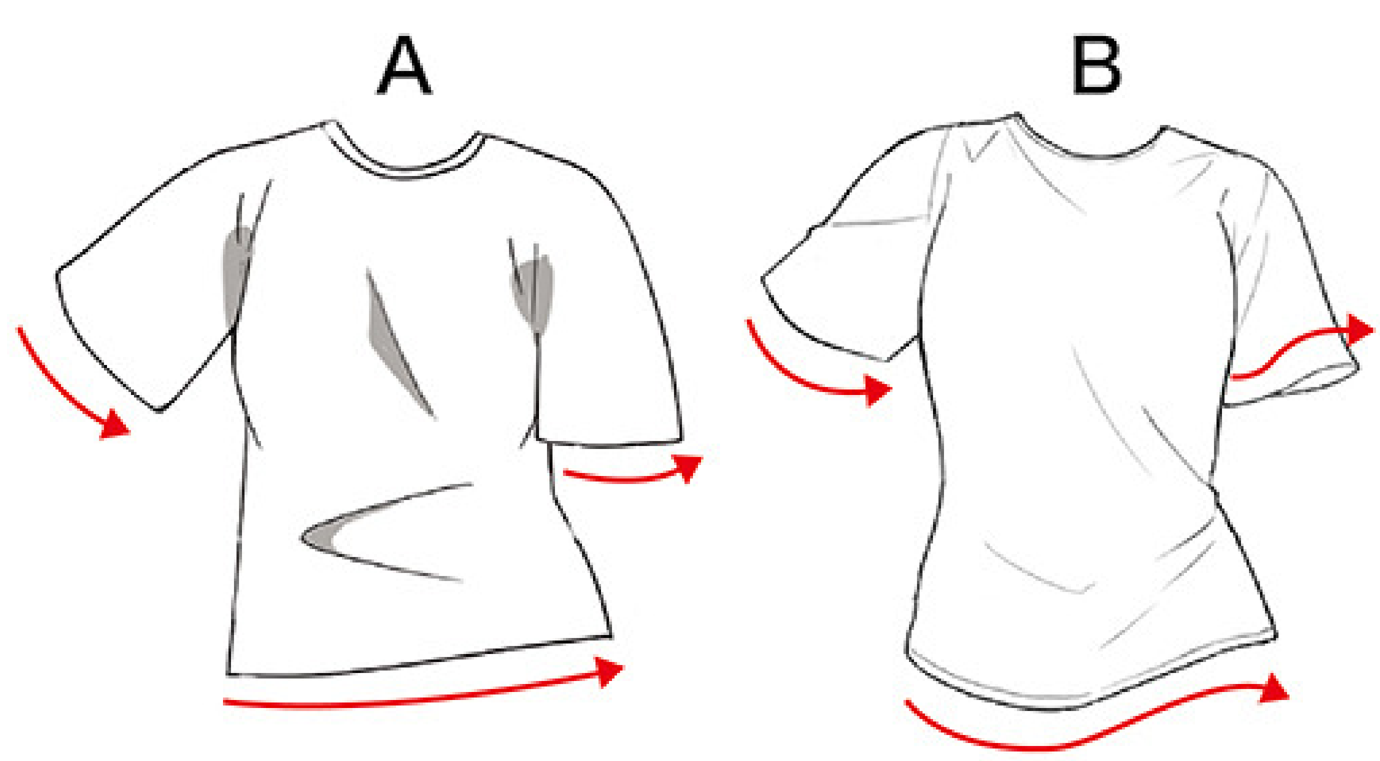
線の強弱



A：すべてのラインを一定の太さで描くと、固い・平面的な印象になります。

B：輪郭のラインとシワのラインの太さを変えてみましょう。シワのラインをより細くすることで、柔らかい印象になります。

線のリズム



Aはすそ・袖の形が一定なため静的な印象になります。一方で、Bのように左右でラインの形を変えたり、ラインに変化をつけると動きが出ます。

18 ボトムスにできる2つのシワ

Q. 服の厚みや質感、動きに合わせてシワの描き分けができません。どうすればよいでしょうか？

A. シワができる理由を理解しましょう。そうすることで作画に説得力を持たせることができます。



さわわ
業界歴3年

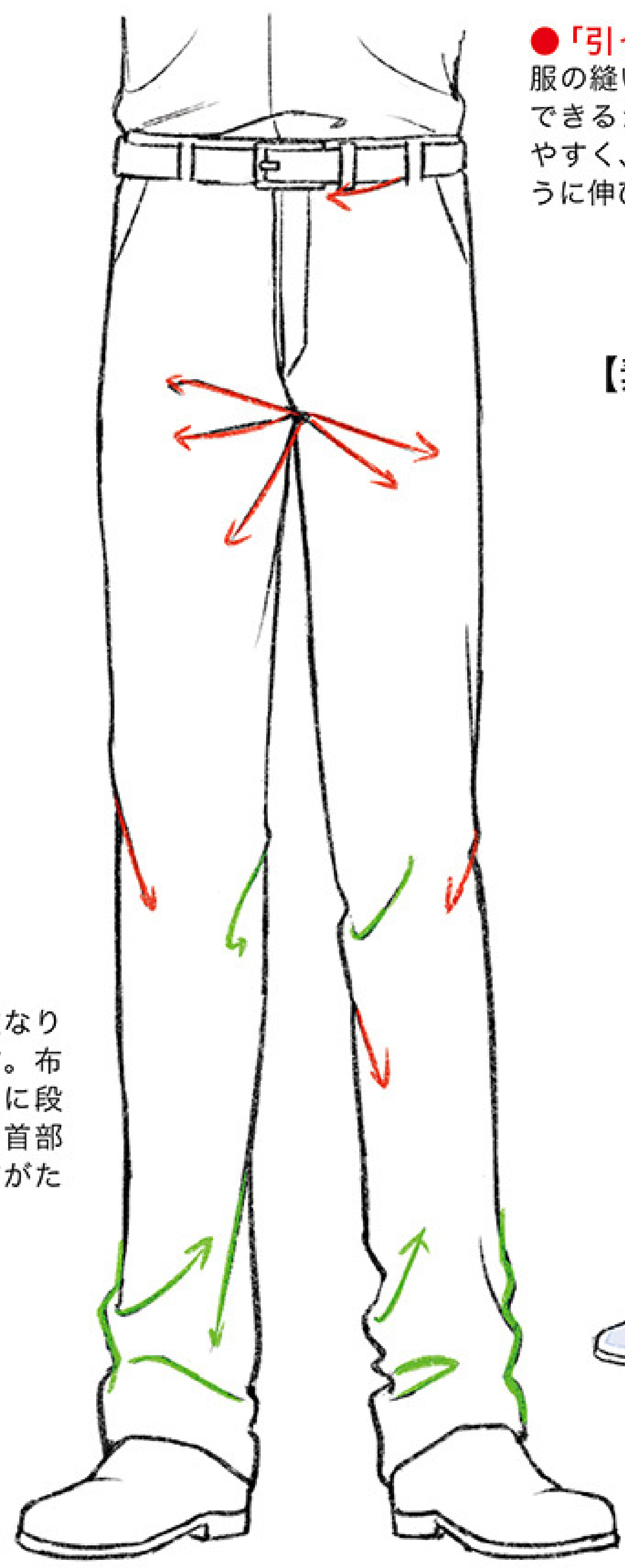
添削してみよう！

中に入っている素体を意識して、どこにシワができやすいか考えてみるとより良いシワの描写ができます。服の素材やシワが入る法則もあわせて理解しましょう。

▶映えない作画



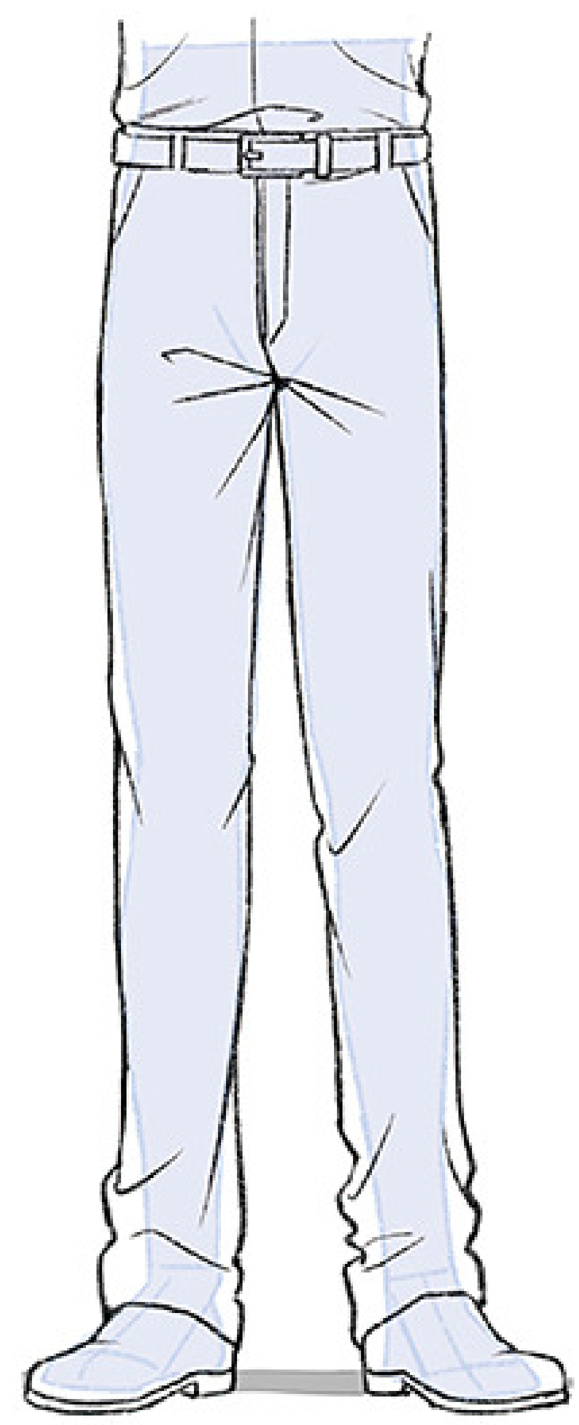
▶映える作画



●「引っ張りシワ」
服の縫い目に生地が引っ張られてできるシワです。関節部分にできやすく、放射状に枝分かれするように伸びます。

●「たるみシワ」
重力による布の重なりでできるシワです。布が余っているために段差ができます。足首部分や膝の部分は布がたるみやすいです。

【素体が入った状態】



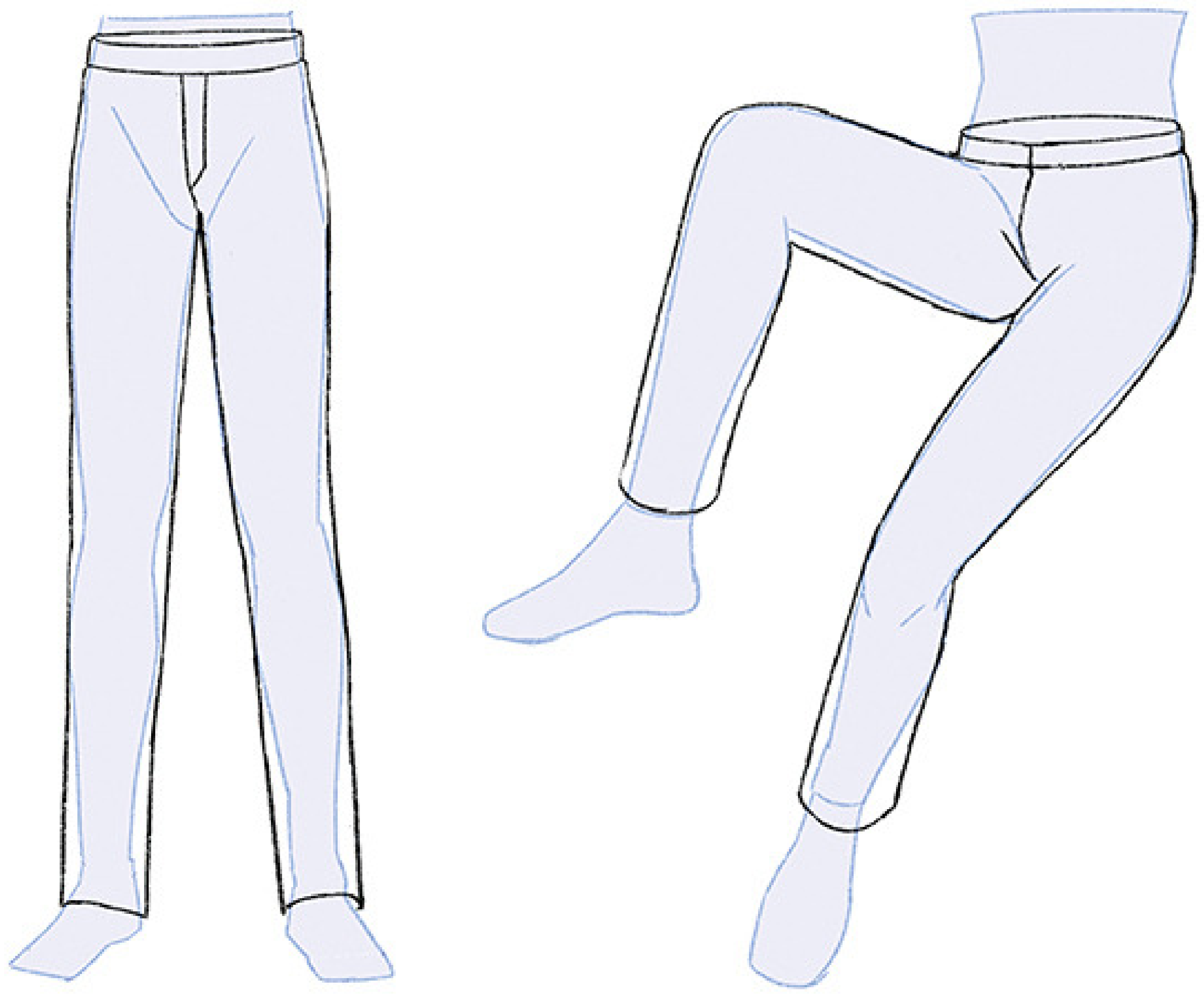
青い部分が素体

基本的なシワの作画を意識する

シワの作画には一定のルールがあります。シワのできやすい部分や意識するポイントの基礎を理解しておきましょう。ここではその手順をご紹介します。

①描きたいシルエットを決める

この段階で衣装の生地や質感を固定しましょう。



②シワの流れを決める

関節を意識して、「引っ張りシワ」と「たるみシワ」を作りましょう。

●「引っ張りシワ」：縫い目や関節付近に引っ張られているため、シワの流れをざっくりと描きこむ

●「たるみシワ」：布が重なっているため、丸みを帯びた線を意識するとよいシワができる



③流れに沿ってシワと段差を入れる

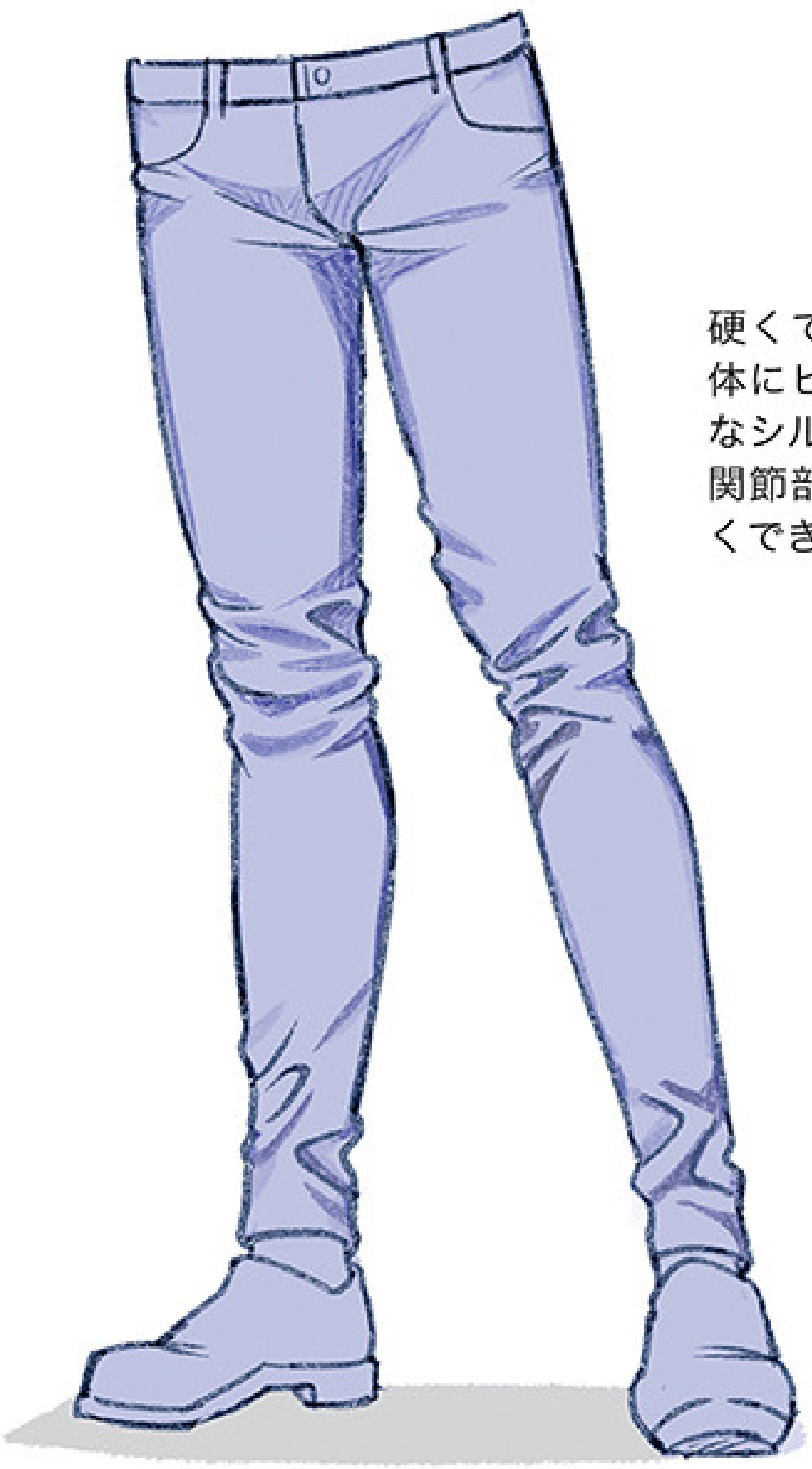
「たるみシワ」部分は、シルエットに段差を追加しましょう。



質感の違いによるシワの表現

生地の質感によってシワの入り方や量が変わります。それぞれの特徴を捉えることで、環境や質感などに合わせて説得力のある作画が描けるようになります。特に硬めの生地はシワが多く、柔らかめの生地はシワが少なくなることを覚えておきましょう。

スキニーパンツ



硬くて薄い生地です。素体にピッタリと沿うようなシルエットになります。関節部分にシワが特に多くできます。

デニムパンツ



硬くて厚い生地です。直線的な重めのシワが入ります。生地が厚いため、スキニーパンツに比べて大きめのシワが入ります。

チノ・スウェットパンツ



柔らかくて厚めの生地です。ダボっとしたシルエットに、線は曲線的になります。たるみジワが入りやすいです。

スラックス

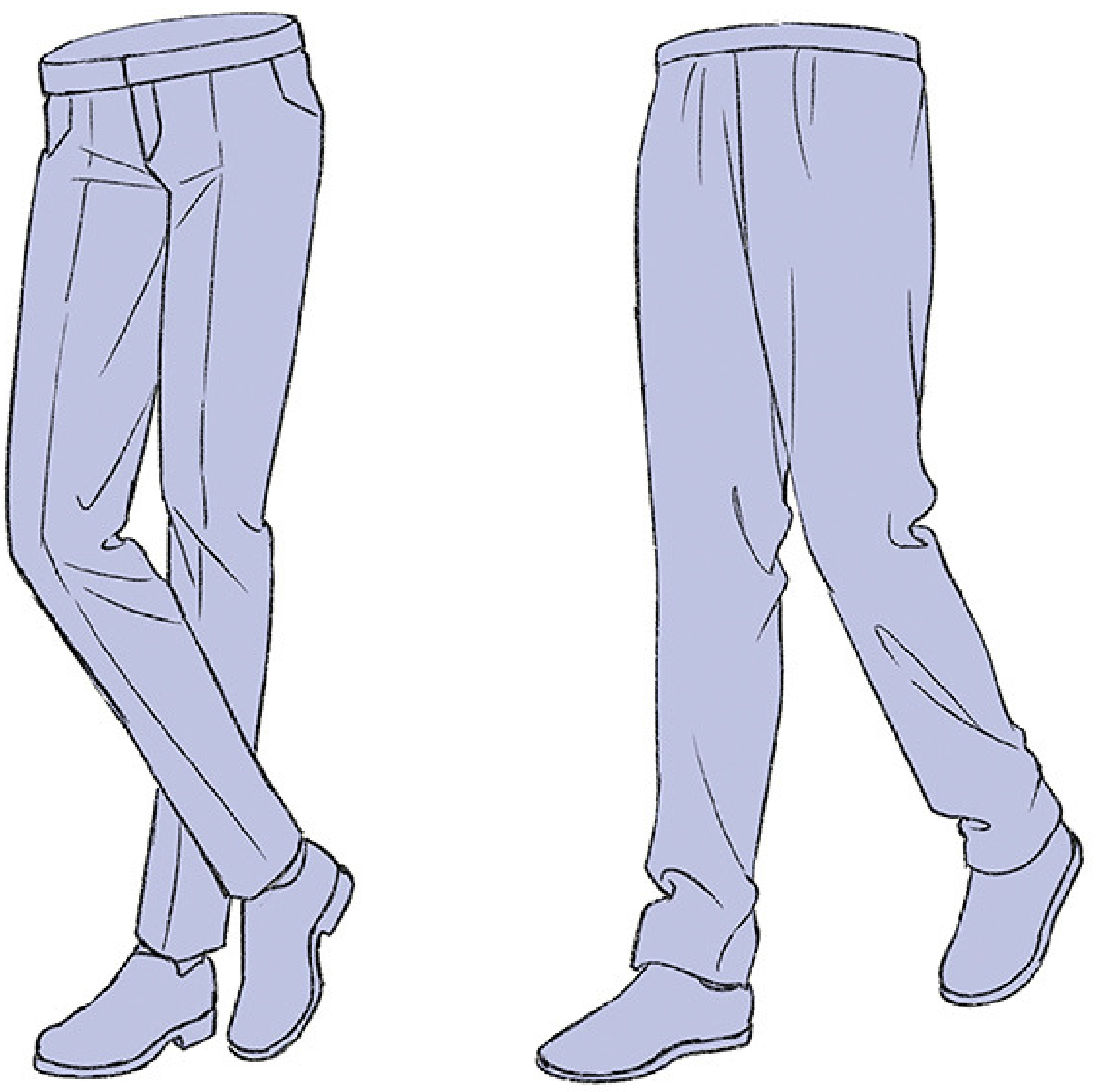


柔らかく薄い生地です。線は曲線的になり、重力に沿って下にストンと落ちるようなイメージでシワを入れます。

映える演出を考える

キャラクターに動きを持たせたり、ダボっとした服装ではシワが映えます。シワに沿って影を入れることで、作画に説得力と立体感を持たせることもできるので意識してみましょう。

パンツ



【影が入ったパンツ】

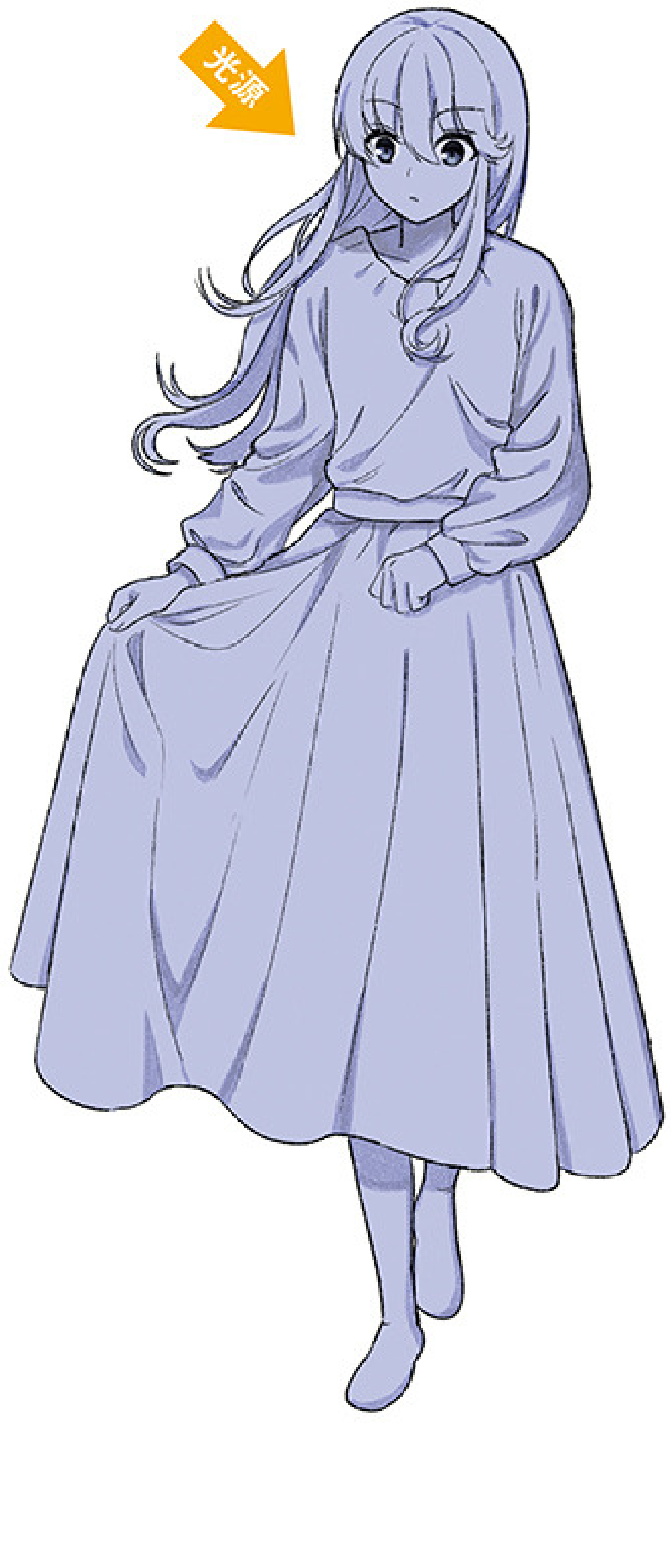


素体と動きに沿った引っ張りジワ・たるみジワがはっきりと見えます。パンツは脚の曲げ方や位置によってもシワの入り方が変わってくるので、細かいシワの観察をしてみましょう。

スカート



【影が入ったスカート】



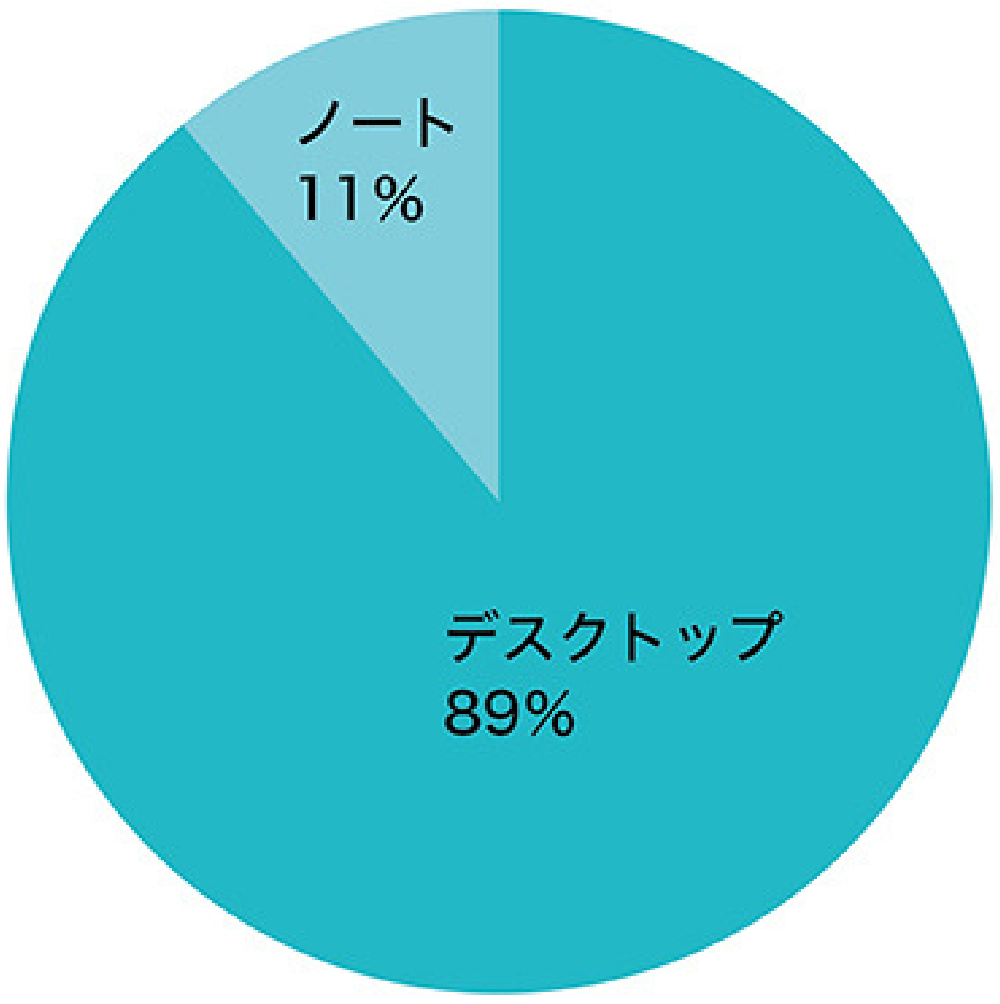
スカートは素体のラインが直に出ないため、引っ張りジワやたるみジワがあまり見られません。体と衣服が密着している腰と、それに連なる脚の動きを意識しながらシワを入れましょう。デザインとして入っている折り目よりも、動きによって入るシワの方がイラストを描く際には優先されます。

column 01
プロ100人に聞いた！

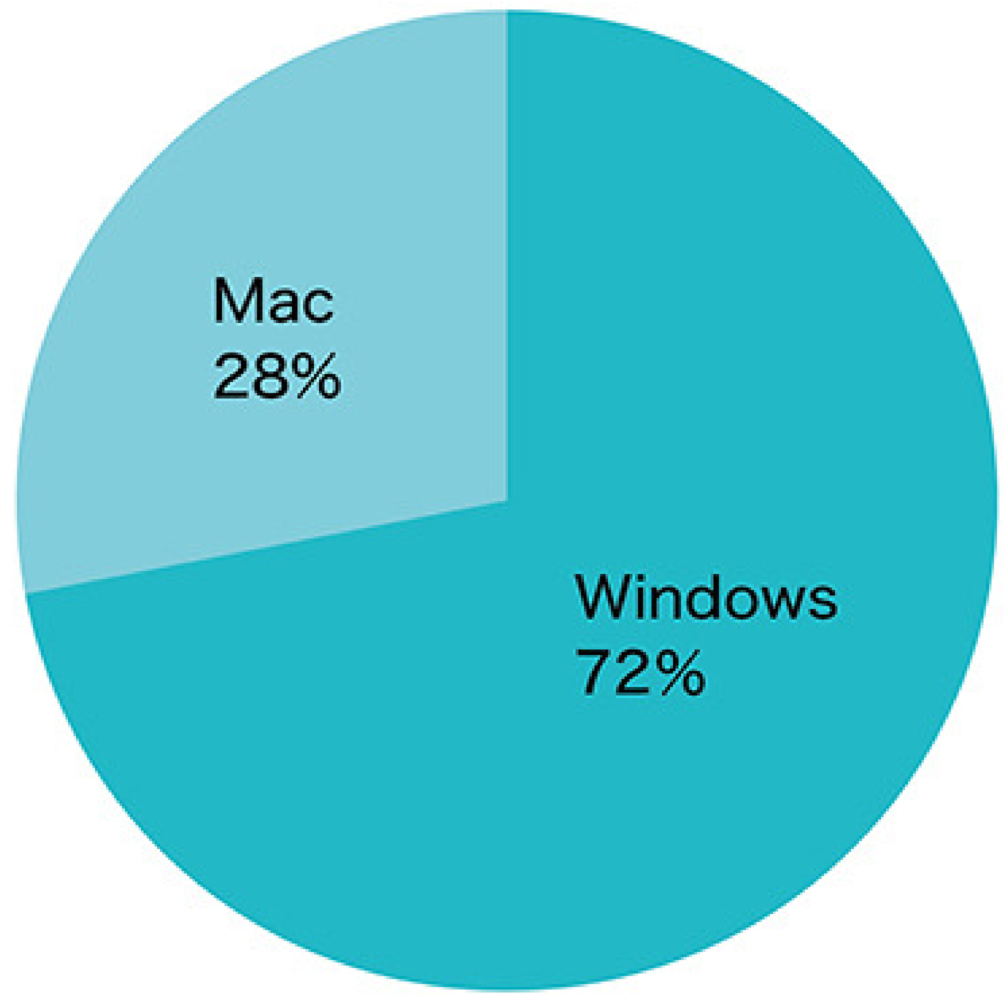
イラスト制作環境

あなたのイラスト制作環境を教えてください！

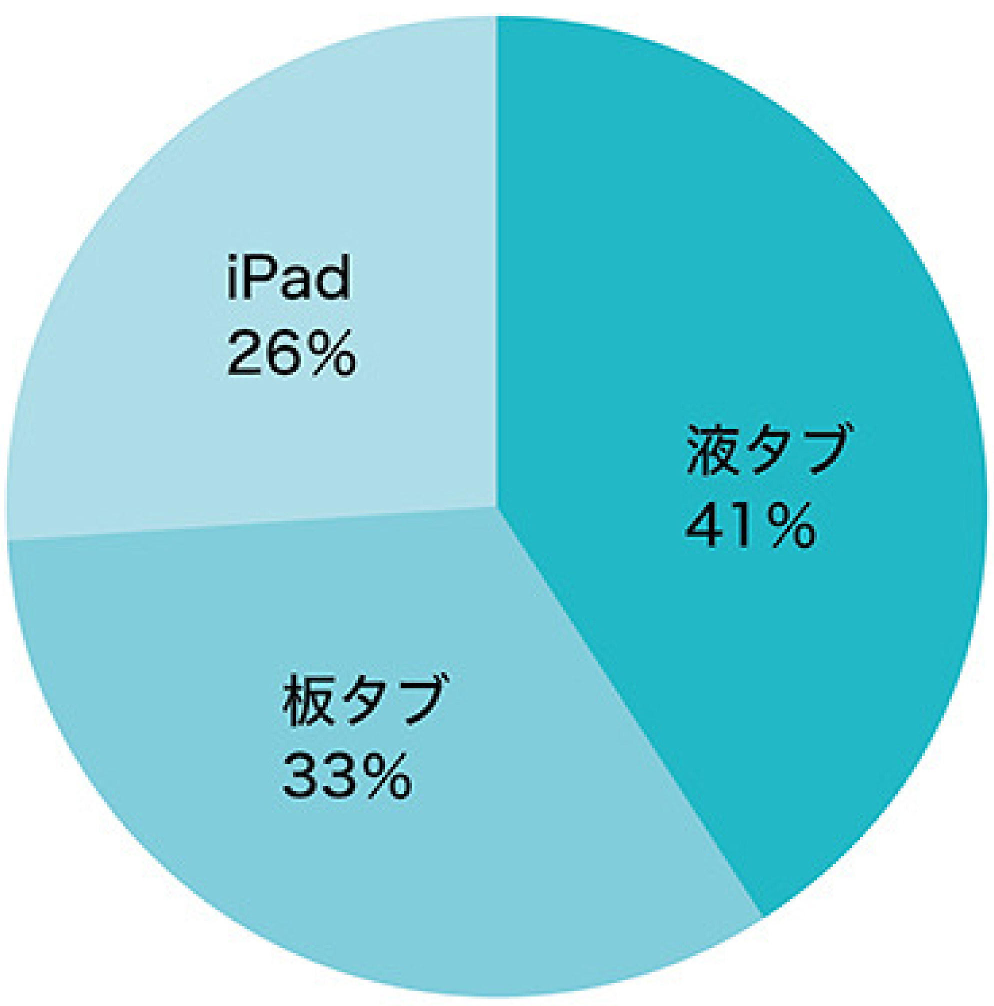
■使っているパソコンは？



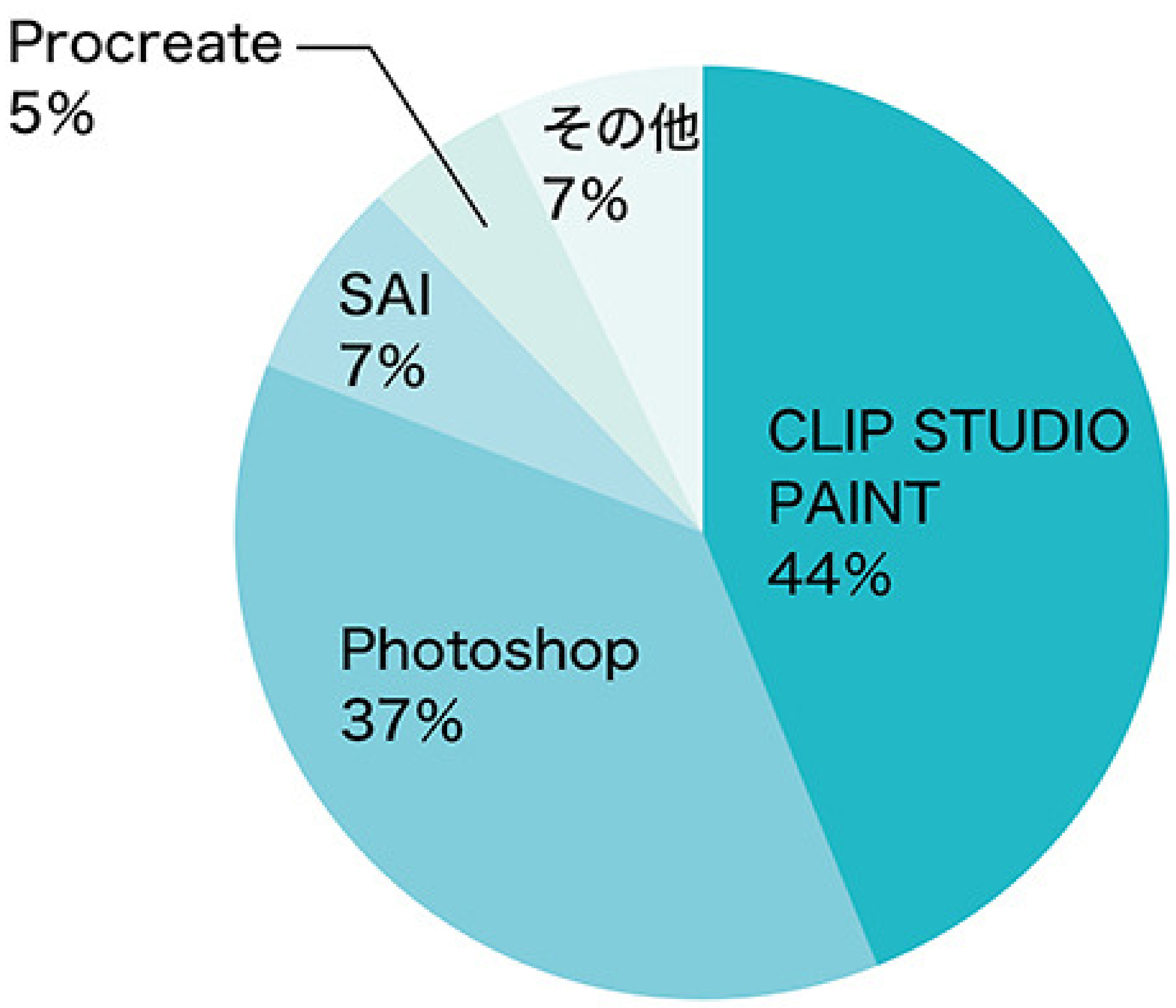
■パソコンのOSは？



■使っているペンタブは？



■イラスト制作ツールは？



■オススメの便利ツールは？

1位：Pinterest
イラスト制作に不可欠な写真資料の収集に、多くのクリエイターが支持。

2位：DesignDoll
デッサン人形として。CLIP STUDIO PAINTの3Dモデルも同様に使われています。

3位：Blender
3Dで背景やオブジェクトの簡単なアタリをとるのに重宝されています。

■オススメの技法書は？

1位：『カラー&ライト～リアリズムのための色彩と光の描き方～』
ジェームス・ガーニー 著

2位：『Vision ヴィジョン　ストーリーを伝える：色、光、構図』
ハンス・P・バッハー 著

3位：『スカルプターのための美術解剖学』
アルディス・ザリンス、サンディス・コンドラッツ 著

※3冊とも株式会社ボーンデジタルより発売中

映えのテクニックを
身につけよう！

構図・ポージング

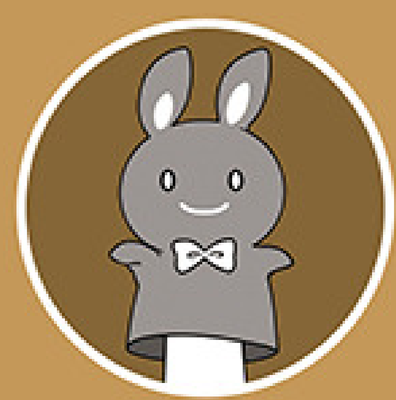
このクリエイターが教えます！



ばば



ミヤ



岩仲



星河　昂

19 立ち絵は素体が命

Q. 立ち絵が苦手です。
どうすれば上手に描けますか？

A. 棒立ち感を無くすために手足のポーズに前後感を加えたり、キャラクターの明るい雰囲気に合わせて足に動きを入れてみましょう。

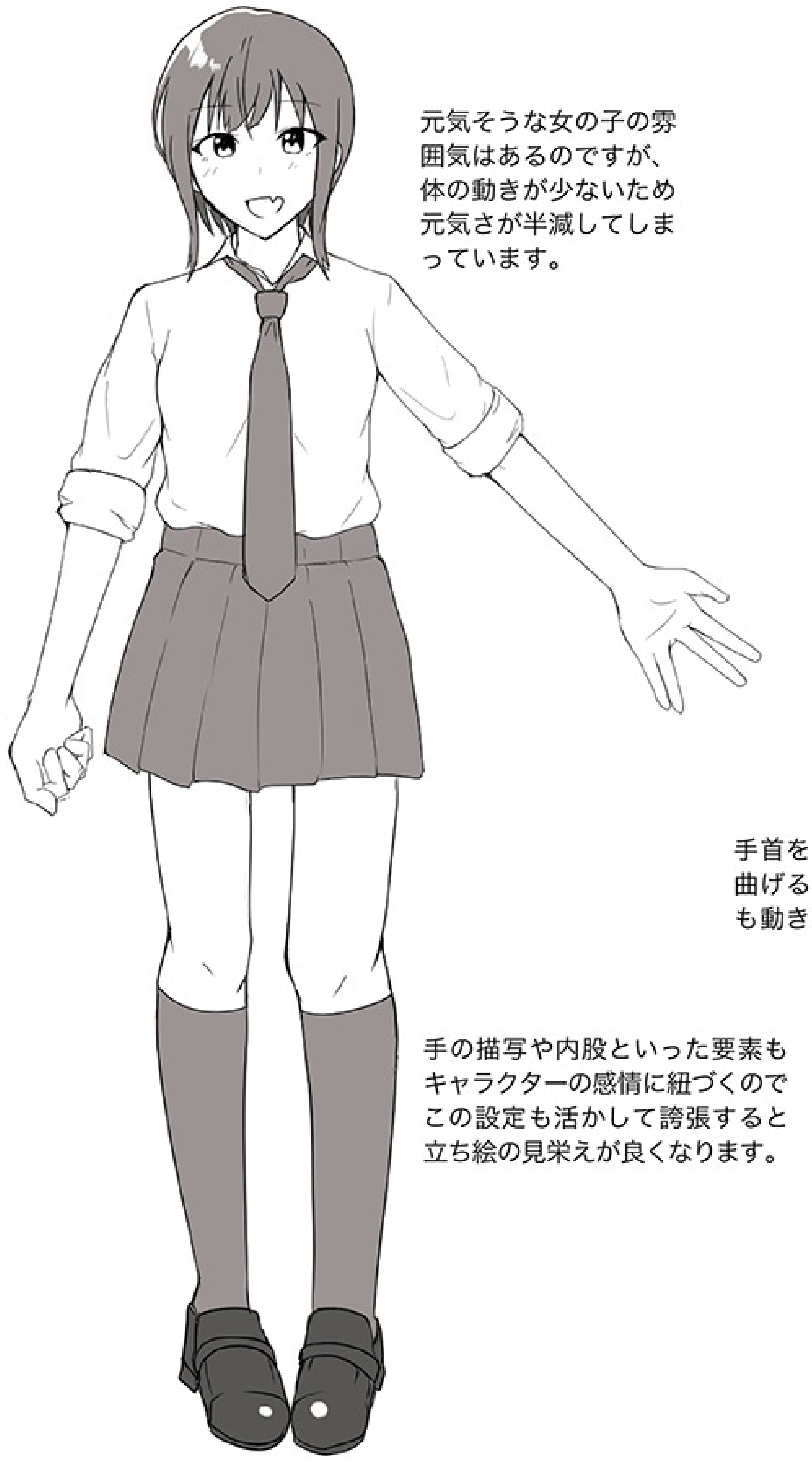


ばば
業界歴4年

添削してみよう！

人物のバランスはしっかり描けています。さらによくするためにキャラクターに適した表情や顔の動きを出してみましょう。

映えない作画



映える作画



アタリの描き方から見直してみよう！

立ち絵を描くにあたって最もベースになるのがアタリです。アタリがくるってしまうと想像した完成にはなりませんし、逆にアタリがしっかり描けているとキャラクターに適した立ち絵が自由自在に描けるようになります。

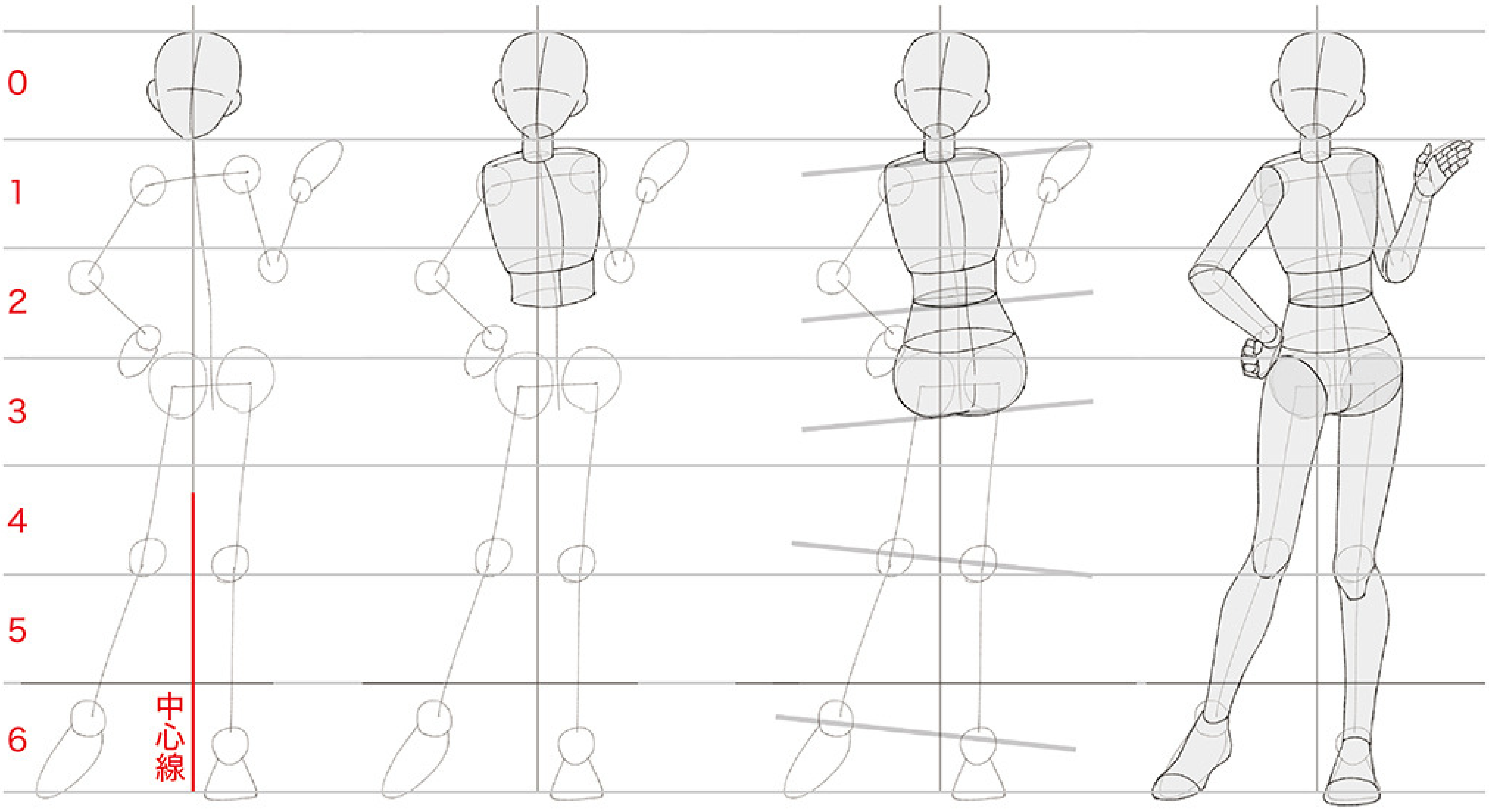
アタリの描き方

❶頭の向きを決めて、棒人間全体のバランスを決めます。特に足の着地位置を先に決めるとバランスが取りやすいです。

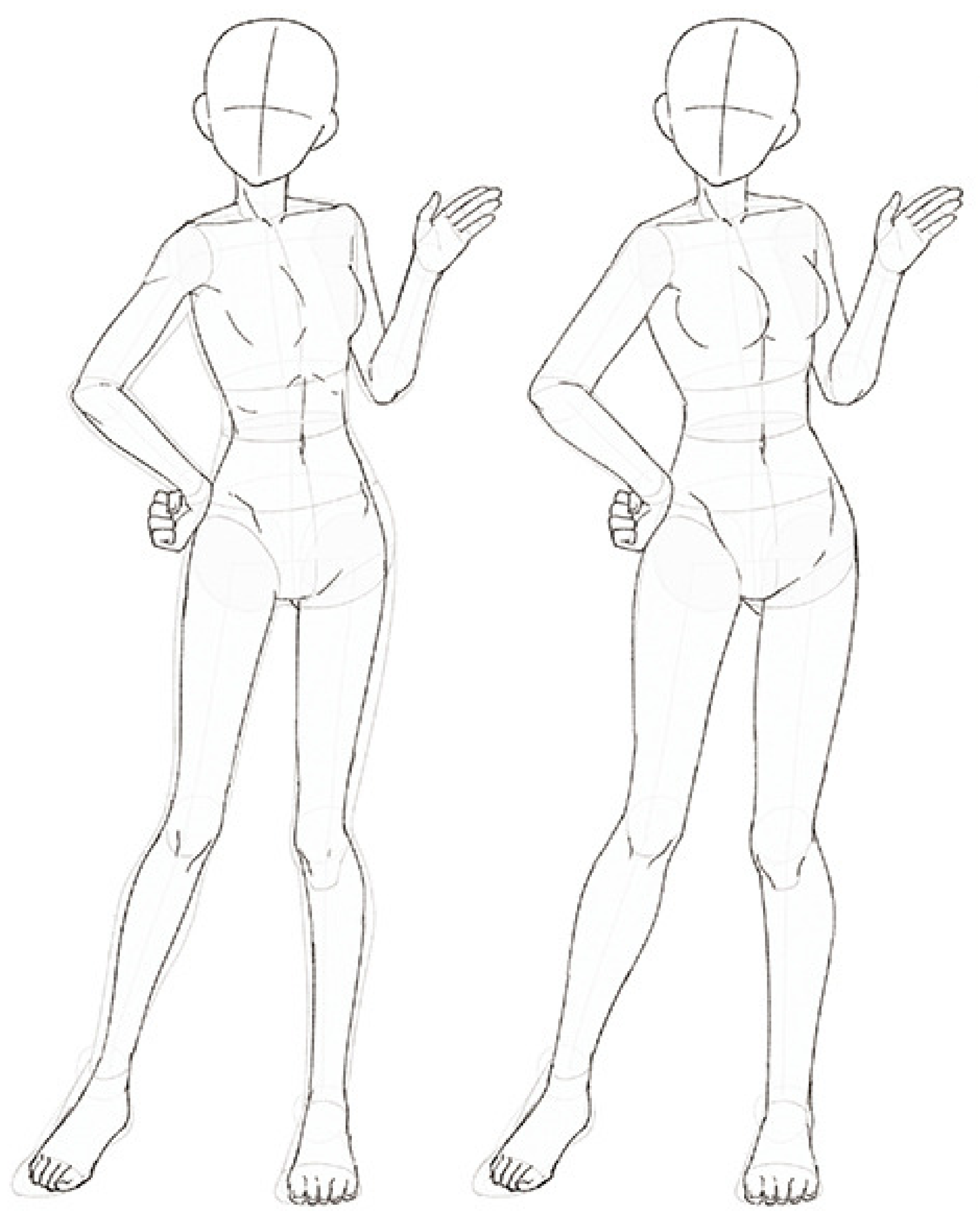
❷棒人間をもとに肉付けをしていきます。胸やウエスト、腰といった要素を部分的に肉付けすることで立体を把握しやすいです。

❸グレーのラインのように傾きを入れることで棒立ち感がなくなり、見栄えが良くなります。

❹腕と足の付け根を意識して生やすイメージです。胴体や腰の立体を意識することでイメージしやすくなります。



❺アタリに合わせてキャラクターを肉付けすれば素体の完成です。



いちあっぷ POINT

【元気な印象を強めたポーズ】　【女の子らしさを強めたポーズ】

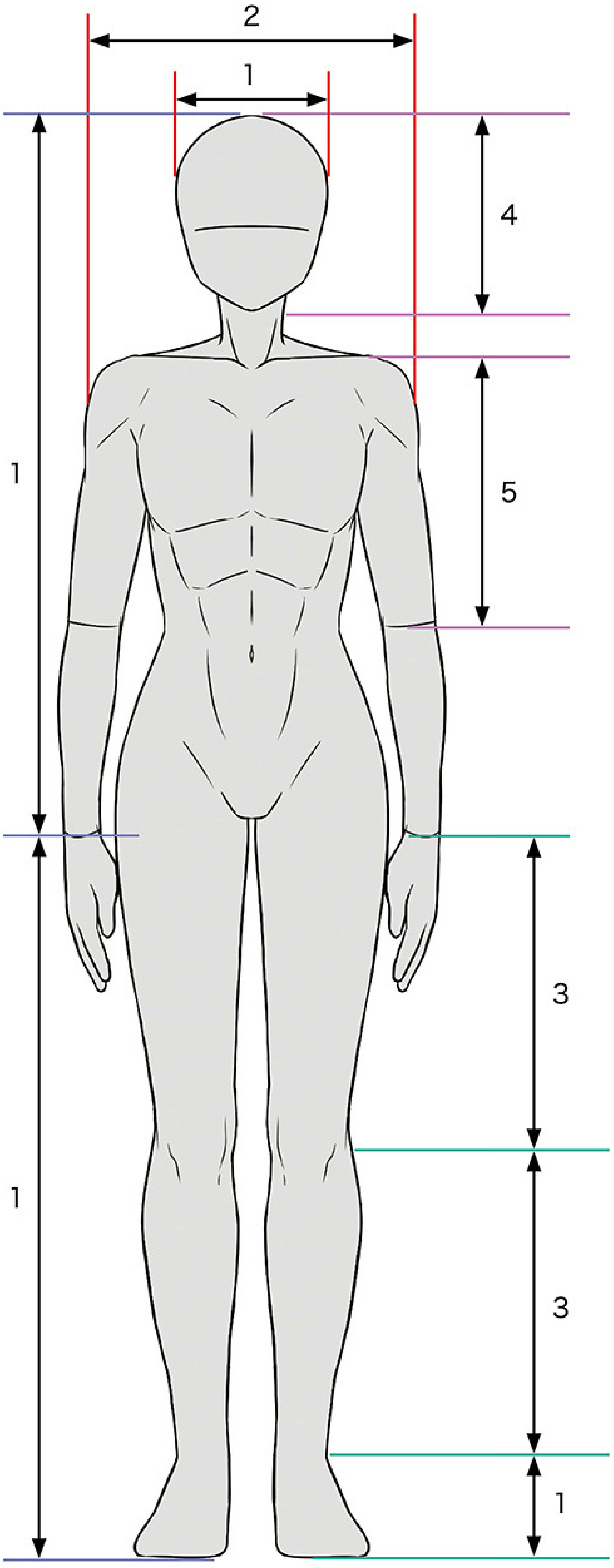


■ポーズが決まらないとき
描きたいキャラクターの性格やセリフ、表情を先にイメージしてみましょう。キャラクターの設定が決まるとポーズもイメージしやすいです。

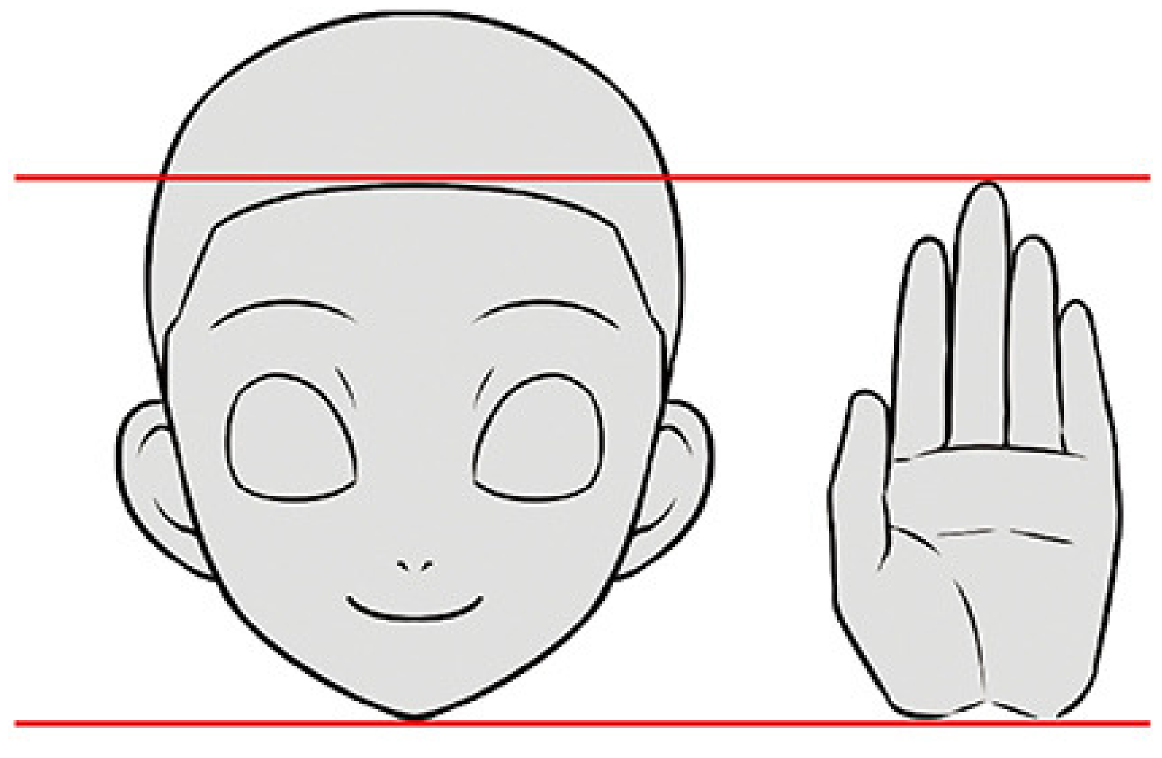
人体の比率を崩さないようにしよう

人物を描く際に、綺麗に見せるためにはバランスが重要です。描きたいキャラクターによって人体比率も変わってきますが、標準を覚えておくと目安になるので便利です。

標準的な人体比率

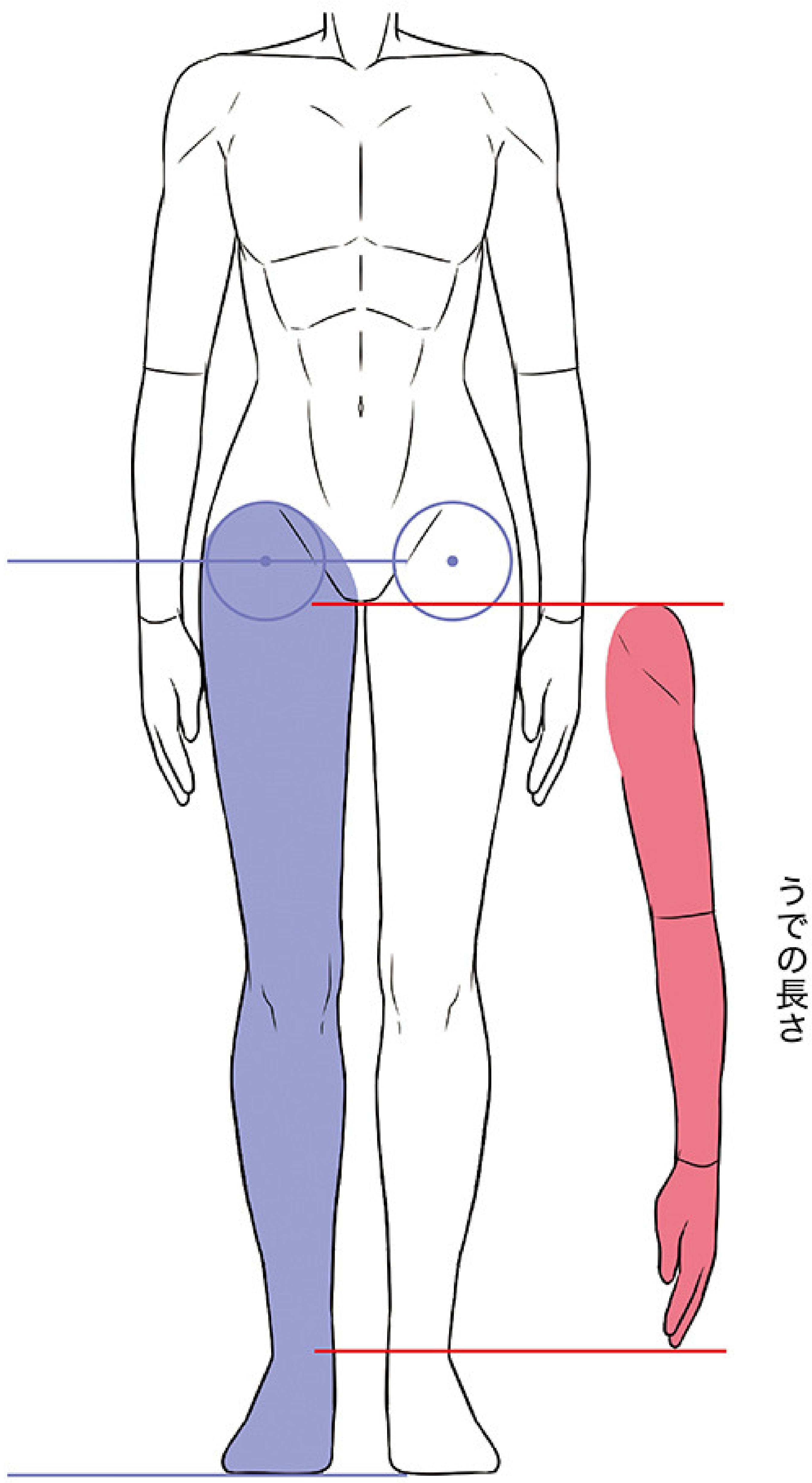


手と顔の比率



▲手と顔の大きさは同じくらいです

腕と脚の比率



実際にキャラクターを描いてみよう

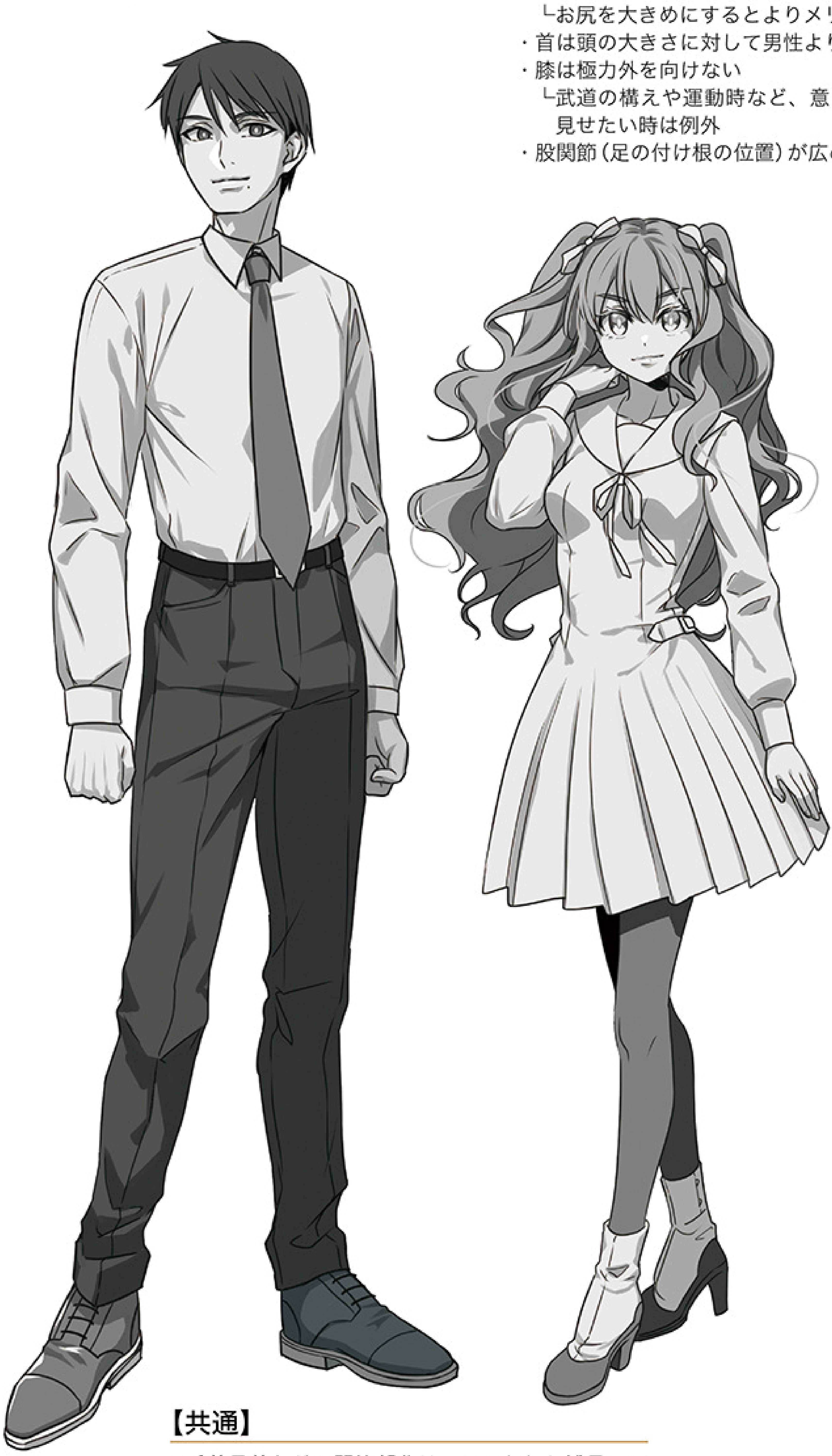
描きたいキャラクターのイメージが決まったら、そのキャラクターに適した立ち絵を考えてみましょう。ここでは、男女それぞれの設定を例に意識しているポイントをご紹介いたします。

【男性】（年齢：25 ～ 30歳）

- 胸を張る場合、肩を外側に開くイメージ
- 胸囲と腰幅（お尻）が同じくらい
- 足先を外に向ける
  └どっしりと余裕のあるように見えます
- 大腿部の中央辺り、ふくらはぎのやや上部を強調（太目）にする

【女性】（年齢：17 ～ 24歳）

- 胸を張る場合は、肩甲骨の間をグッと締める
  └肩を背中側に引くイメージ
- 腰のくびれは特に細くする
  └お尻を大きめにするとよりメリハリが出ます
- 首は頭の大きさに対して男性より細め
- 膝は極力外を向けない
  └武道の構えや運動時など、意図して勇ましく見せたい時は例外
- 股関節（足の付け根の位置）が広め



【共通】

- 手首足首などの関節部分は、しっかりと補足してメリハリをつける
- 細身にしたい場合、上半身のメリハリを控えめにすると華奢、もしくは幼児のような体型になります

【それぞれのコントラポスト】



20 違和感のないポーズ

Q. ポージングに違和感があります。どうすれば、見栄えの良いポーズが描けるのでしょうか？

A. 人間の自然な動きや構造を理解しましょう。そうすることでポージングの違和感がなくなります。



ミヤ
業界歴6年

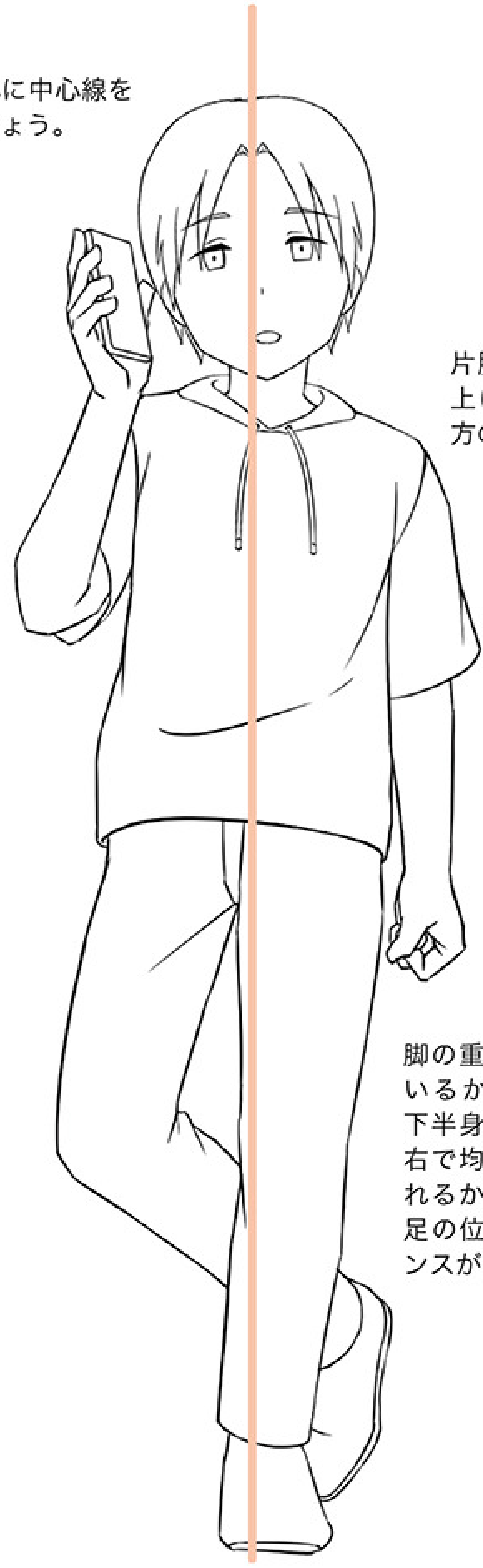
添削してみよう！

等身のバランスがしっかりとれています。さらに重心を意識し、それに伴って身体の細部がどういう動きをするのか理解することで、動きに説得力を持たすことができます。

映えない作画



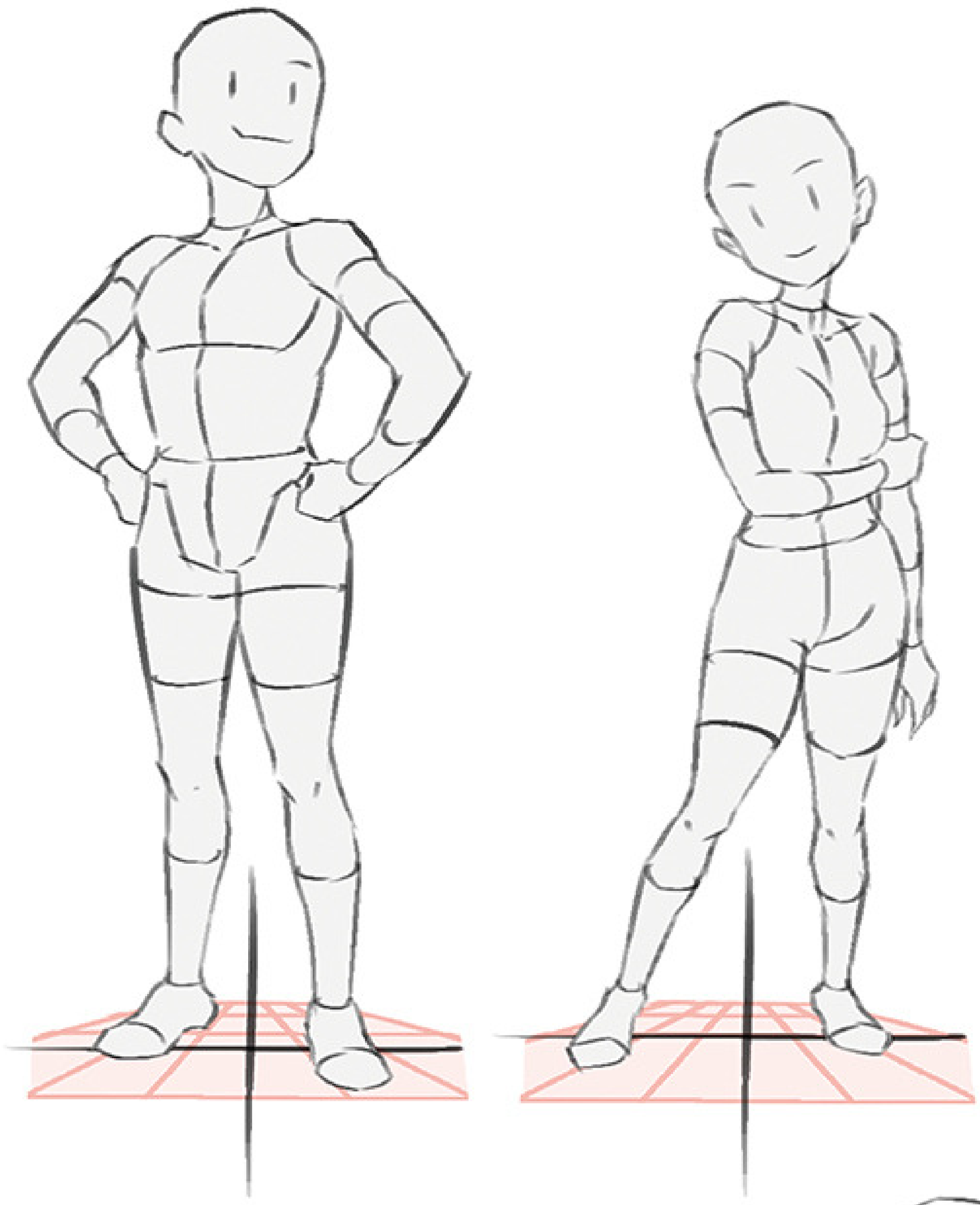
映える作画



ポーズを考えてみよう

ポーズを考える際に重要なことは、描きたいポーズの構造をしっかりと理解できているかどうかです。描きたいポーズの写真を撮ったり、インターネットにある構図などを参考にして描いてみましょう。ここではシンプルなポーズをいくつかご紹介します。

立っているポーズ



座るポーズ

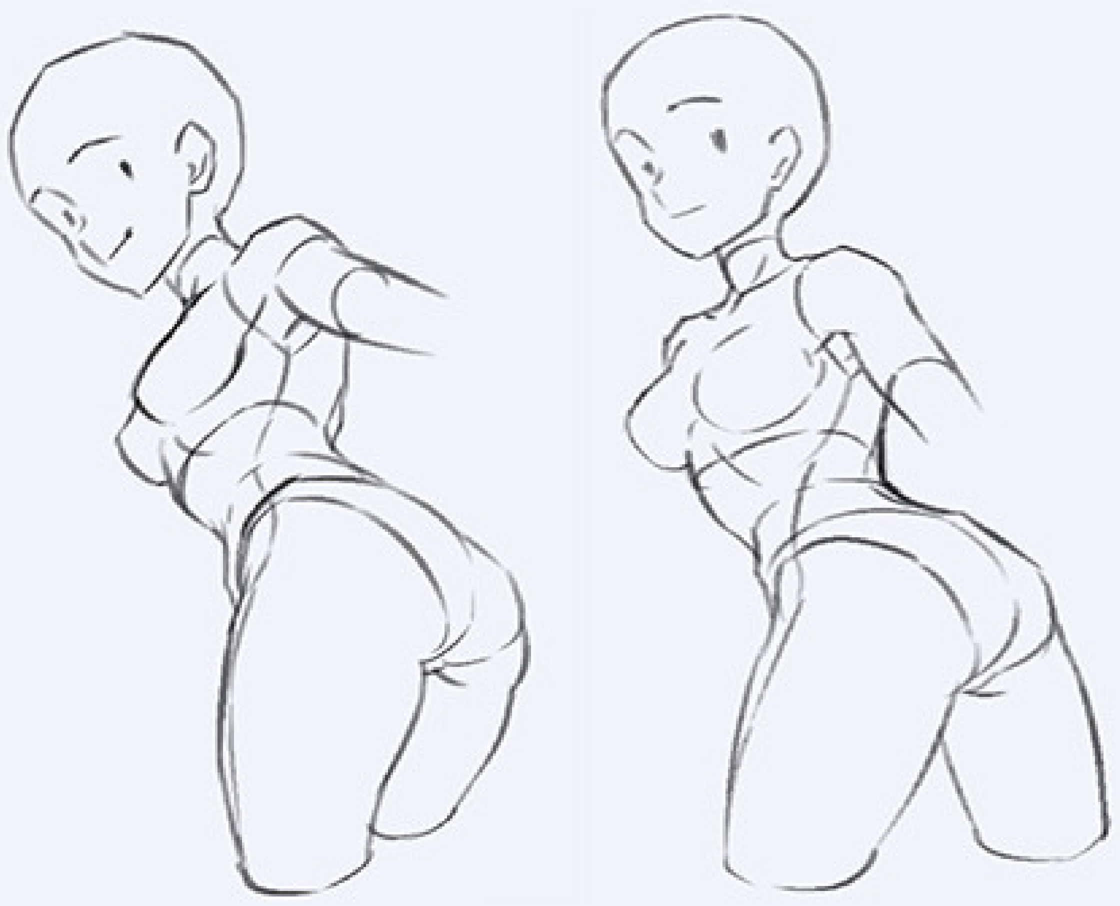


寝そべるポーズ



いちあっぷPOINT

【実際の可動域】　【イラスト用】



バランスを取るためには実際の人間を参考にするのが重要ですが、中には例外もあります。

胸とお尻の両方を見せたポーズを描きたい場合、普通の人間では左のイラスト程度しか腰を捻れません。しかしそれでは見栄えが悪くなってしまうため、右のイラストのように少し大げさに捻ります。

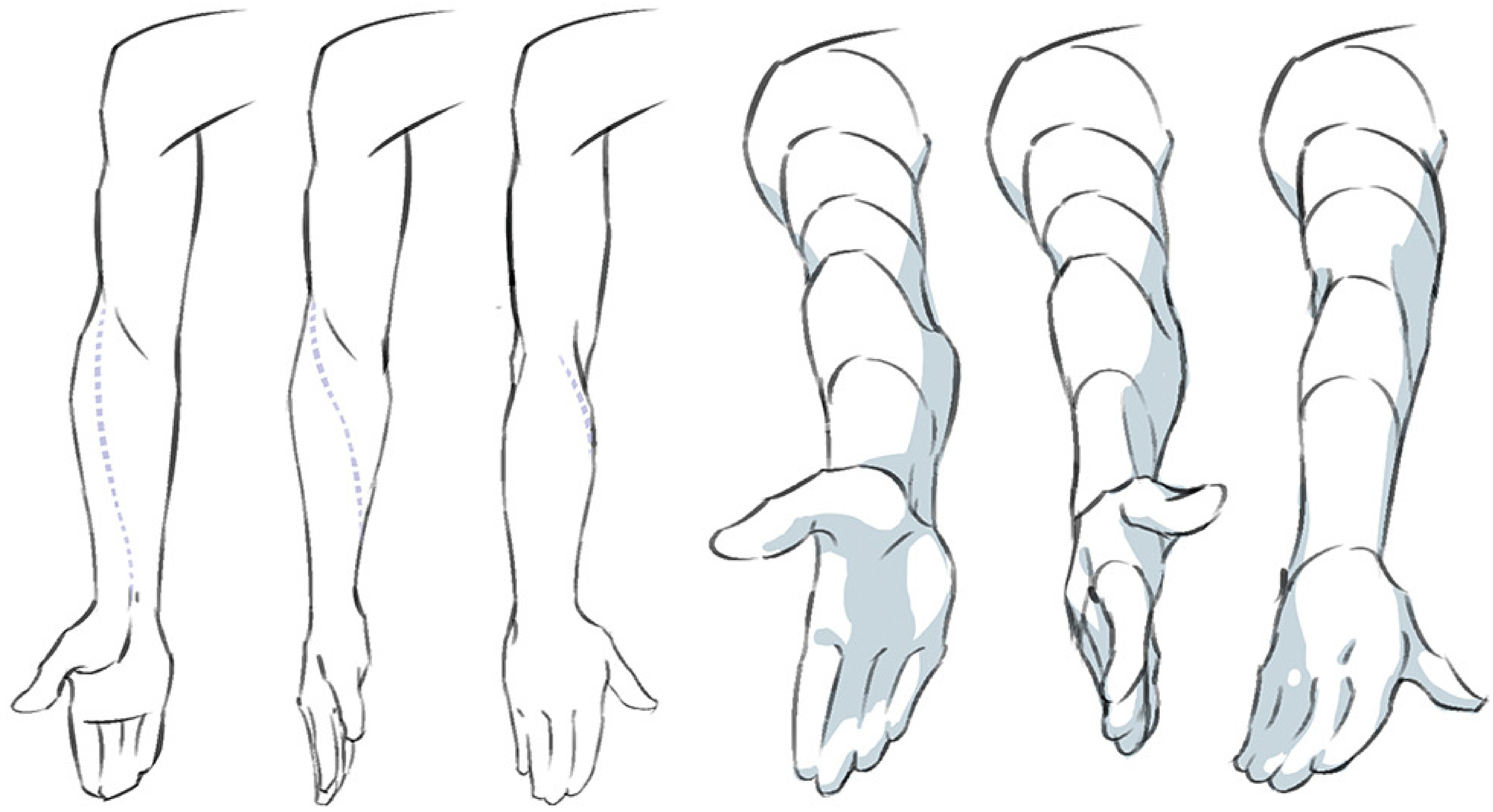
関節の動きを意識しよう

主な関節部の可動域や動き方をご紹介します。可動域を理解することで、どんな構図でも違和感なく人物を描けます。

腕

ひじは手先ほどすぐには回りません。反対側になってようやく見えます。

【横から見た場合】　【正面から見た場合】



肩



脚



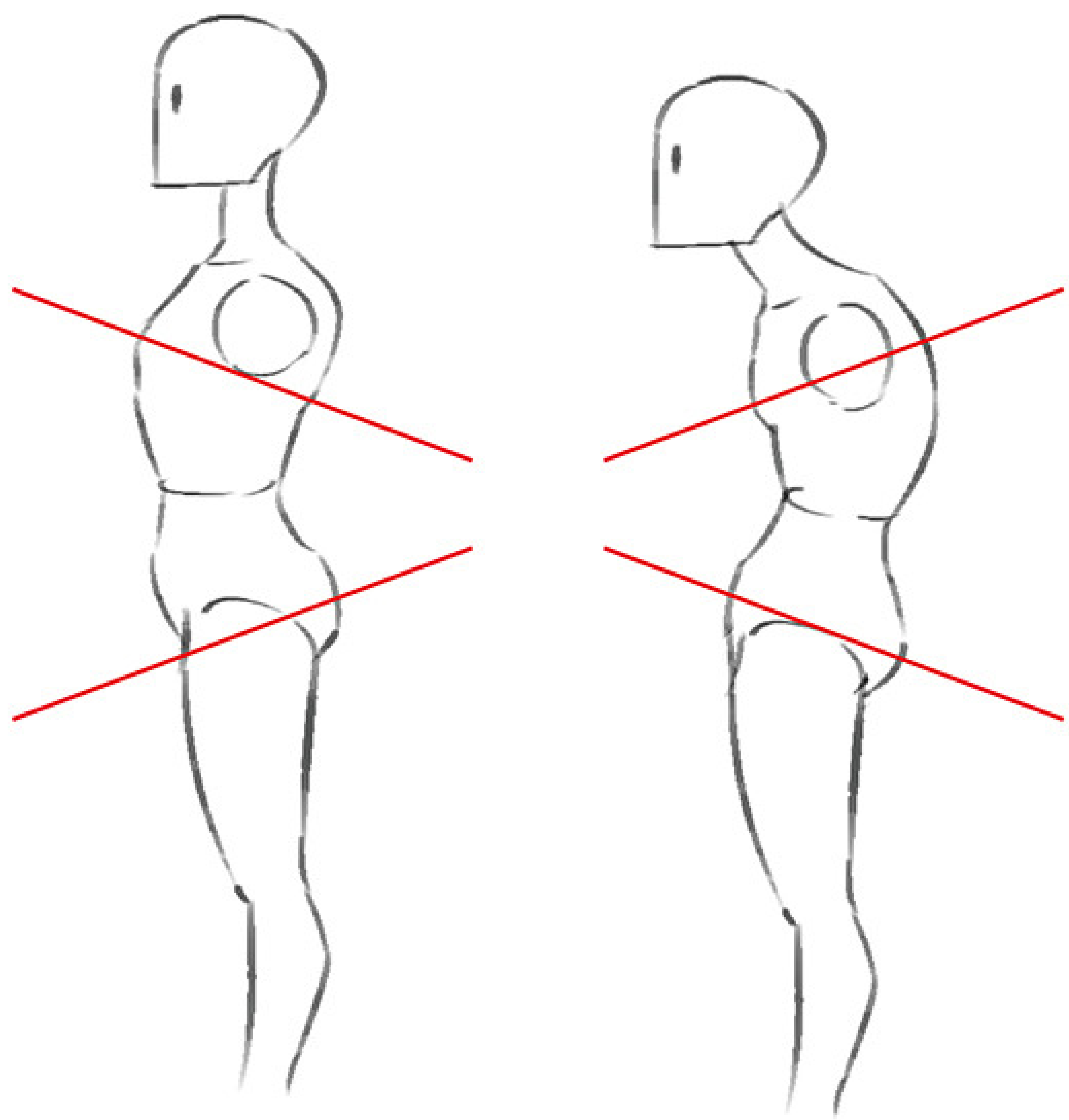
脚は基本的にまっすぐの場合でも膝を曲げている場合でも、膝と足の中心線がそろいます。足首を捻ると多少動きますが、そういったポーズは滅多にありません。

人体の自然な動作を意識しよう

人体の自然なポーズは、普段から意識していないと身につきません。自然なキャラクターイラストを描きたい場合は、日常的な場面から人の構造や体の動きを観察しましょう。例として、いくつか人物の細かい動きによるイラストの変化をご紹介いたします。

人の立ち方

【普通】　【猫背】



基本的に胸を張り、お尻をあげているキャラクターの方が格好よく見えます。

前傾した上半身を立たせるために、腰が前に出てしまいます。その結果、お腹のあたりにお肉がたまっているのが特徴です。

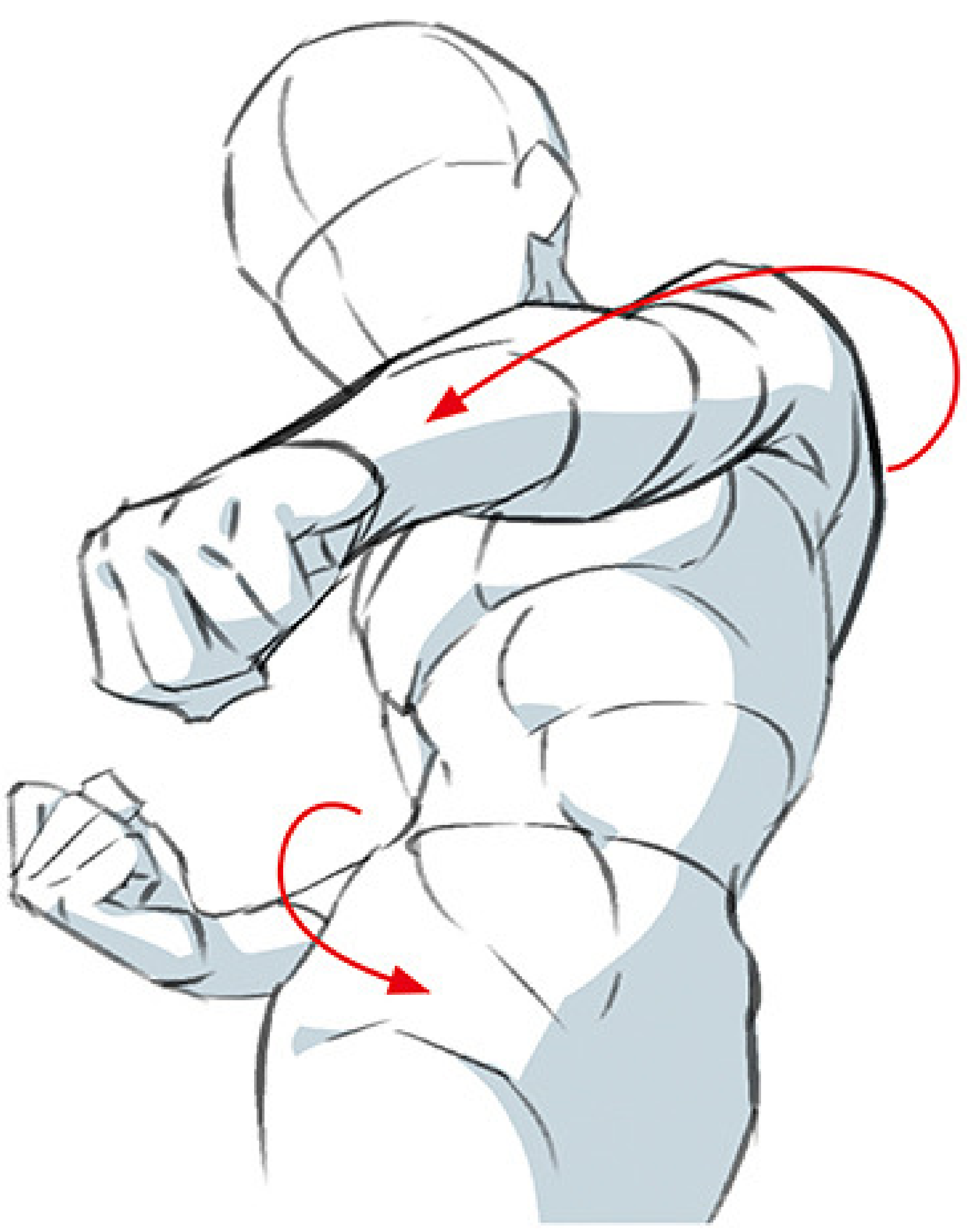
腕を上げる仕組み



片腕を上げた場合、上げた方の肩が上がり、反対側が下がります。また、両方を同時にあげたときは背中が縮まり、胸を張るようなポーズになります。

動きのあるポーズ

人体の動きの流れを意識することで、動きのあるイラストに説得力を持たすことができます。動きのあるポーズでは捻りの表現が重要になります。



【圧縮表現をうまく活用しよう】



二の腕は短く、前腕はあまり短くせずに描くと全体的にきれいな腕になります。またその際に、ひじやひじの裏部分はしっかりと描きましょう。

21 構図は見せたいものを主人公に

Q. 見栄えの良い構図を教えてください。

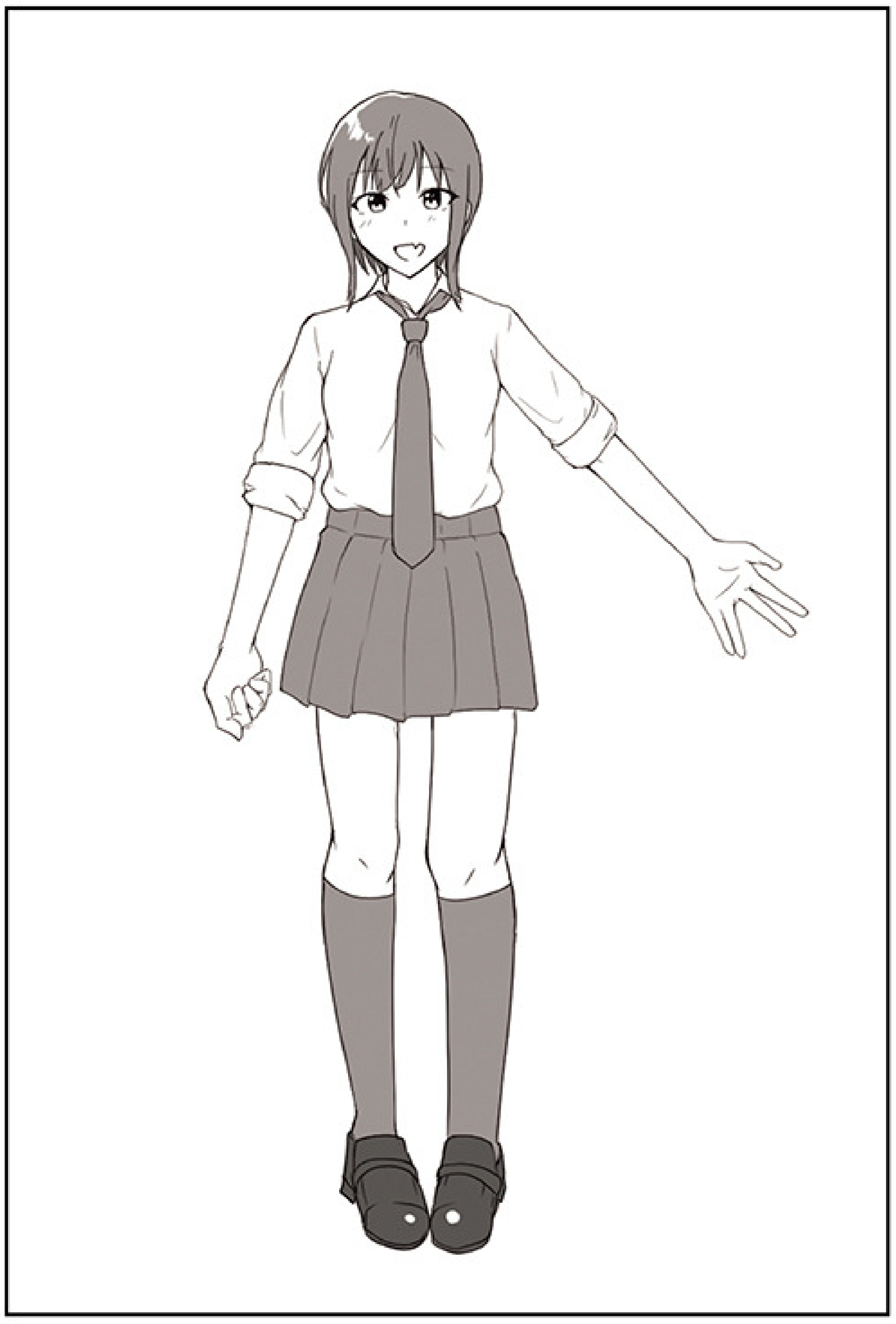
A. どこを一番見せたいかを考えると、イラストを見る側にもより強い印象を与えることができます。


岩仲
業界歴10年以上

添削してみよう！

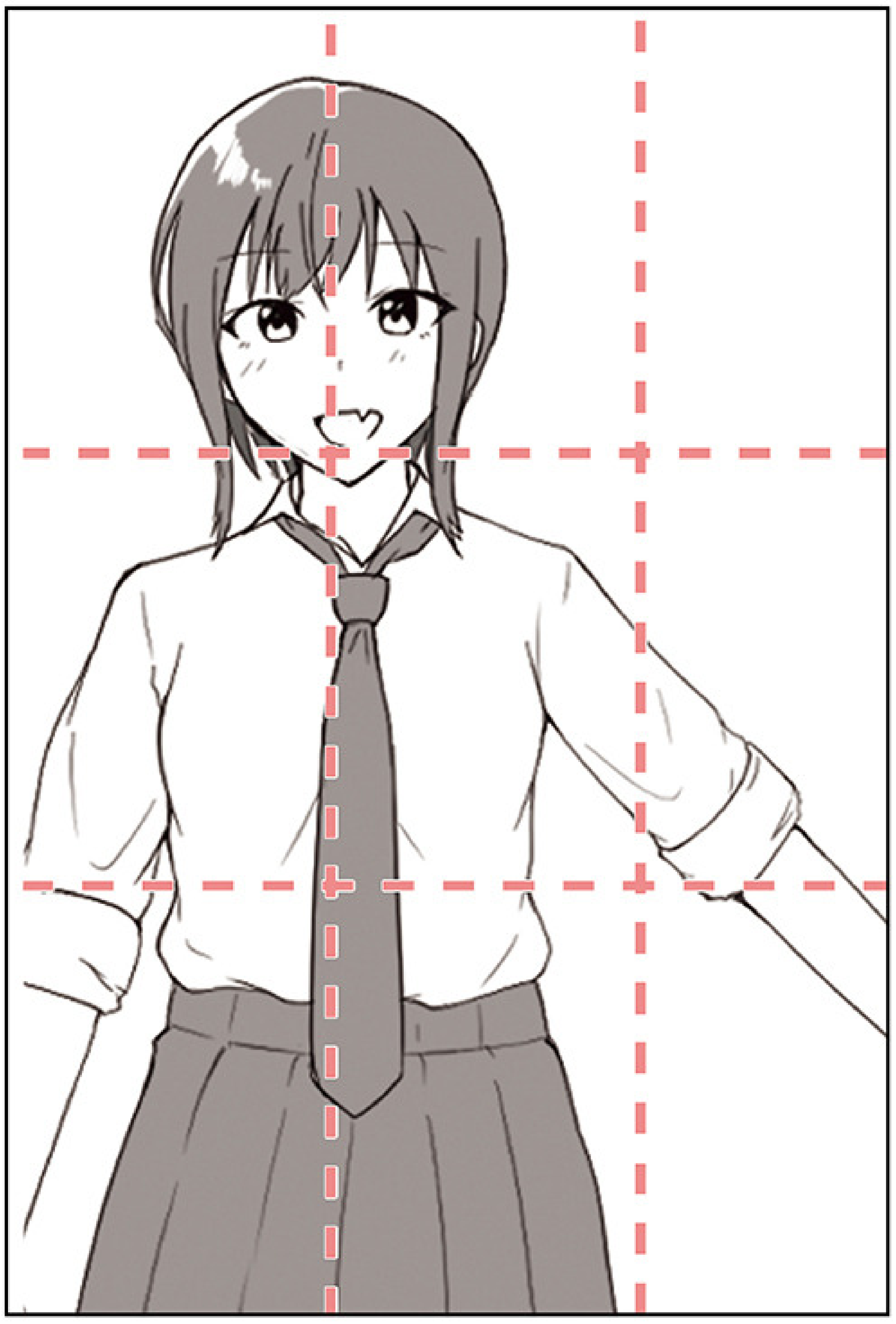
納得いくキャラクターが描けたとしても、構図がしっかりしていないとそのキャラクターの良さを表現しきれません。構図を理解することでイラストを補強しましょう。

映えない作画



このようなイラストの場合、顔・手・ポーズとどれも満遍なく描かれているためパッと見た時の印象が薄くなります。描いたキャラクターのどこに注目してほしいかを考えると、良い構図作りができるようになります。

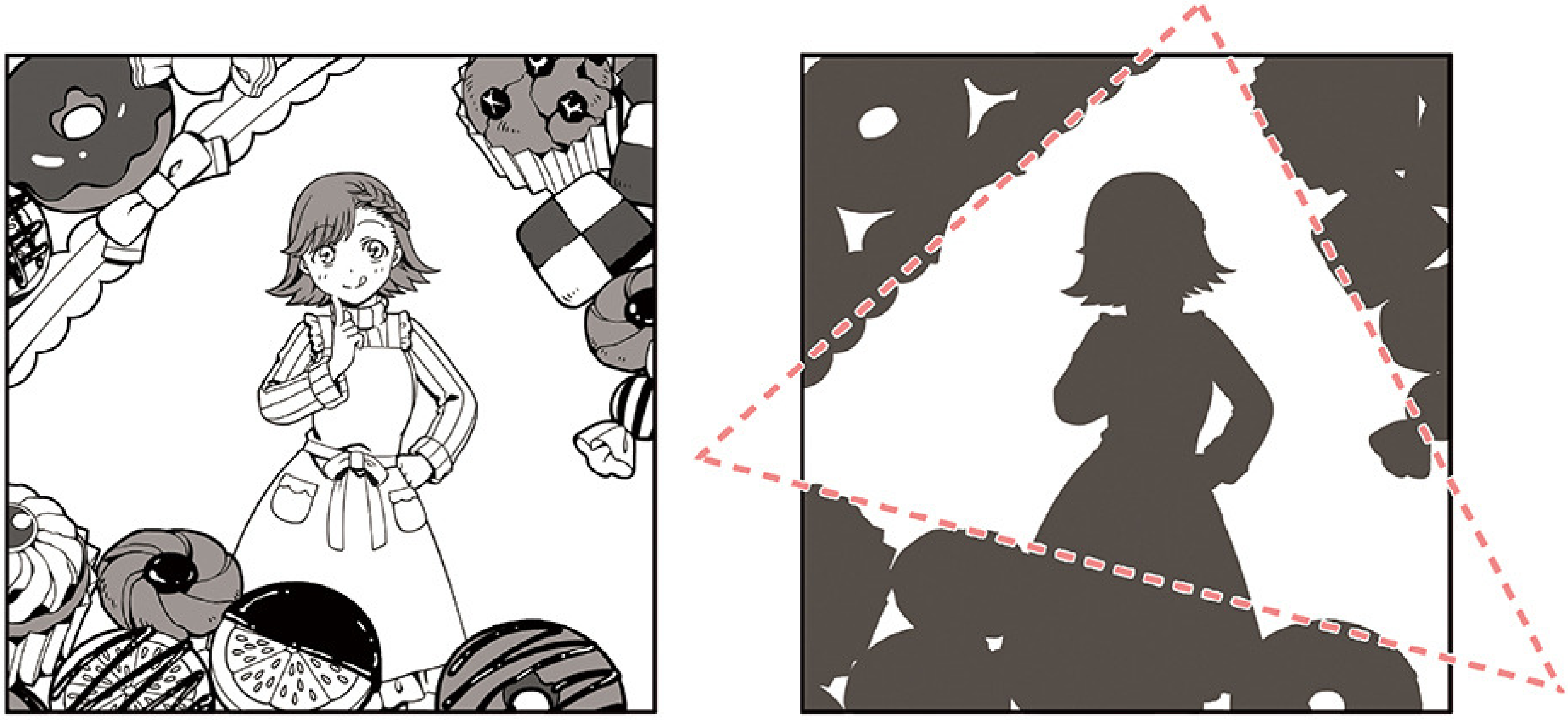
映える作画



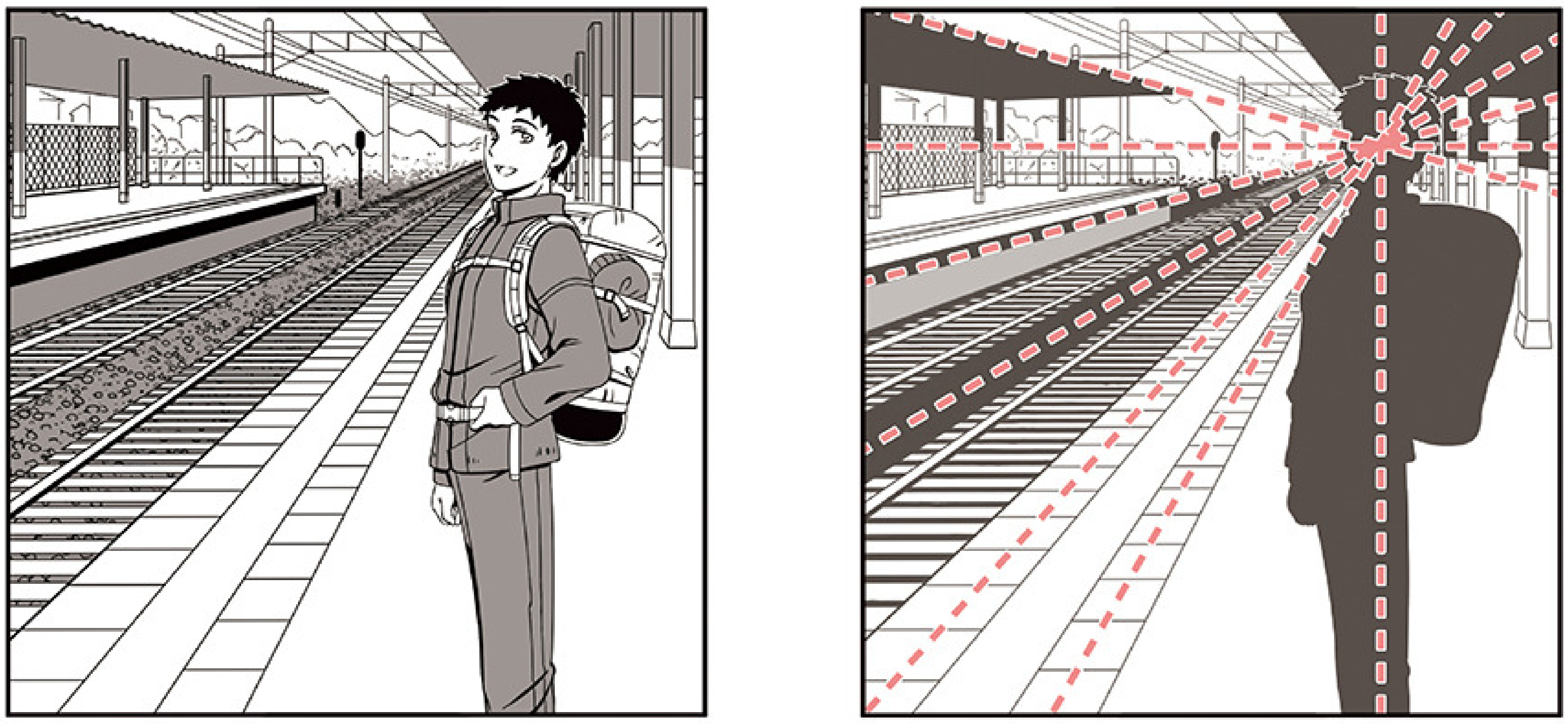
カメラを寄せるだけでもキャラクターの印象を強めることができます。例えば、上図のように寄せることでキャラクターを身近に感じさせる効果が生まれます。また、三分割構造を意識することでリズムもありつつ、収まりの良いイラストにすることもできます。
（※三分割構造とは、画面の縦横それぞれを三分割し、その交点や線に被写体を配置する構図のことです。）

見栄えの良い構図

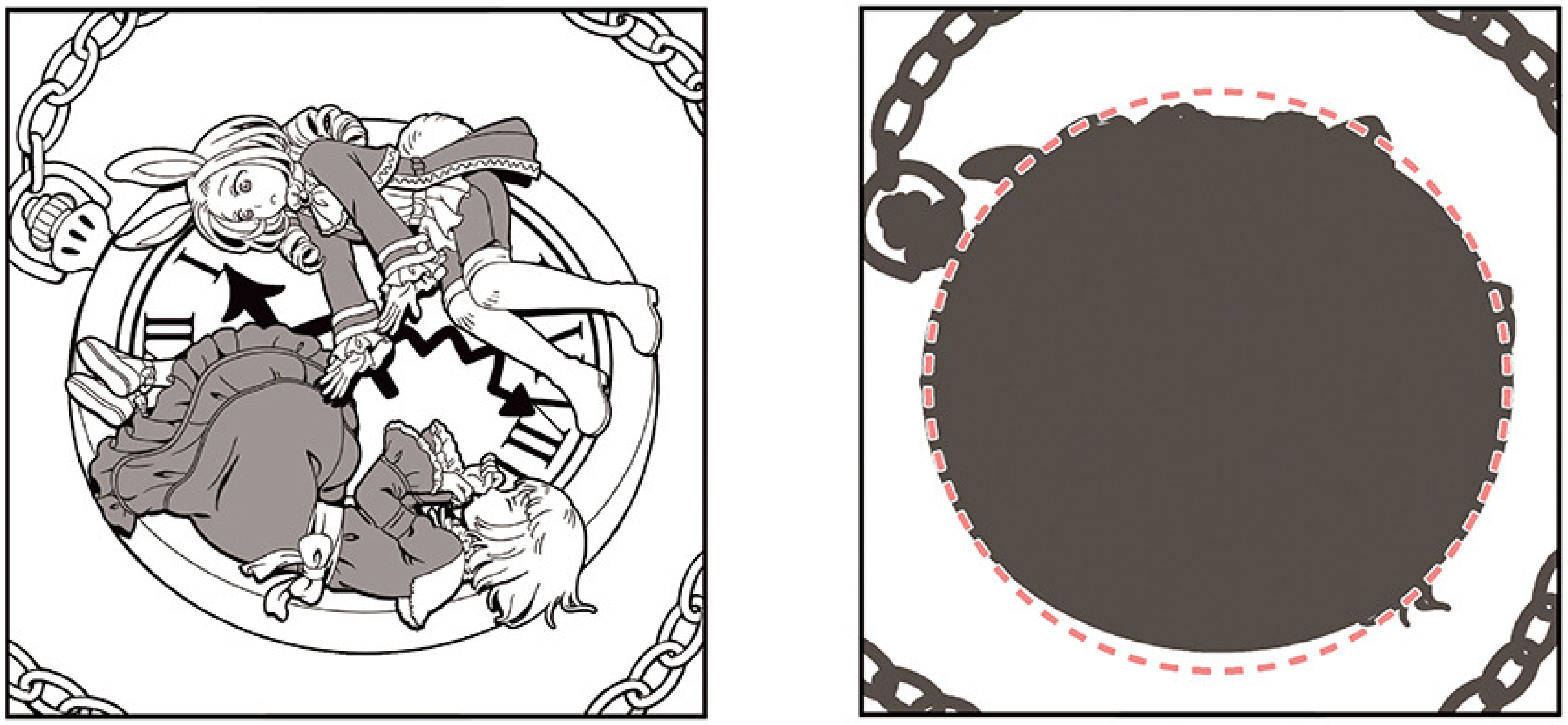
画面に動きを持たせるために図形を意識したり、視線をキャラに誘導するような背景配置にしてみたり、見栄えの良い構図を探してみましょう。いくつか作例をご紹介します。



対象をオブジェクトで囲むことで、覗き込んでいるような印象を与えます。上記のイラストでは三角形に囲むことで画面にリズムを生み出しています。



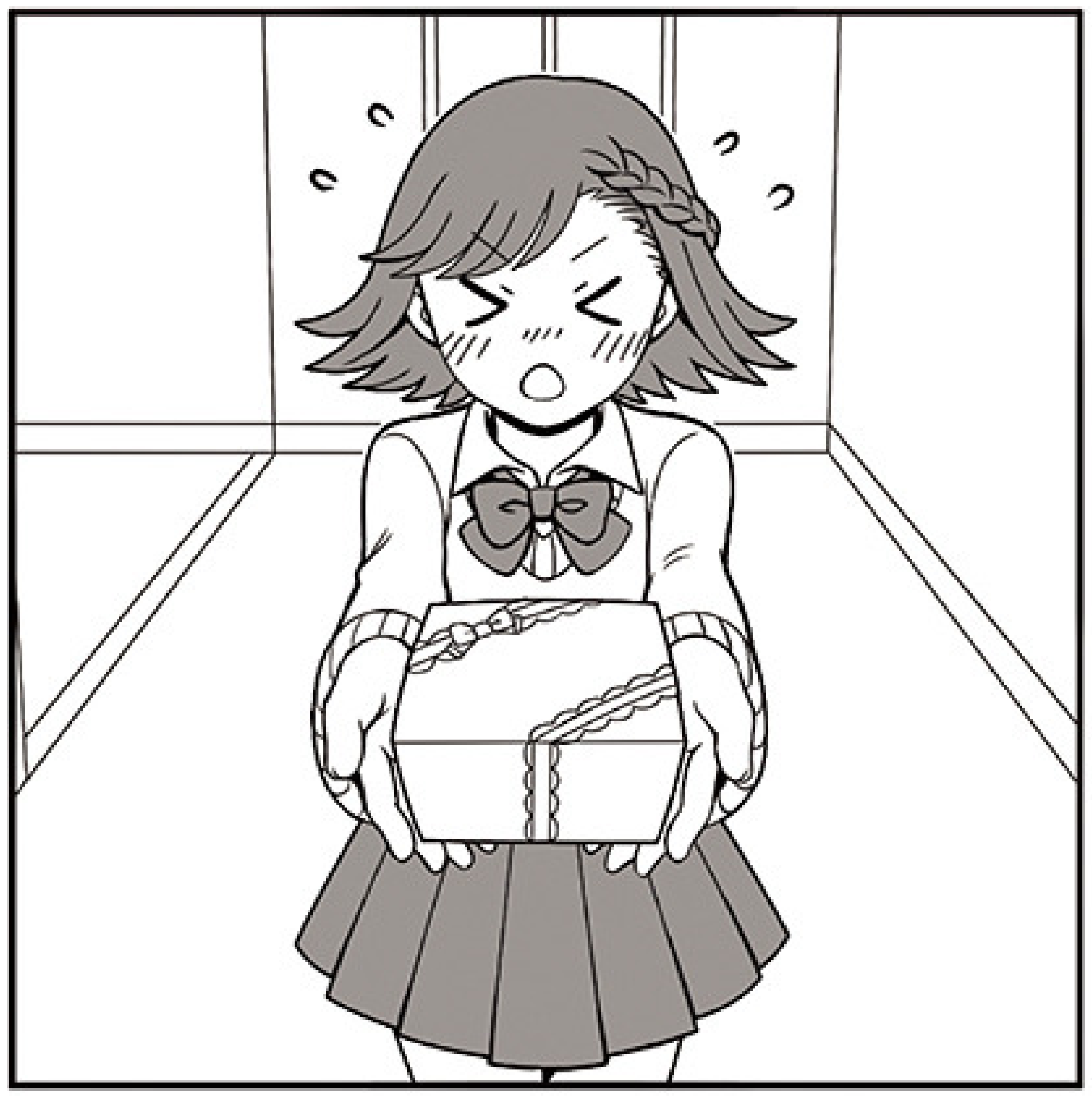
対象を消失点に置くことでパースを集中線のように使用することができ、動きのない場面でも視線を誘導することができます。

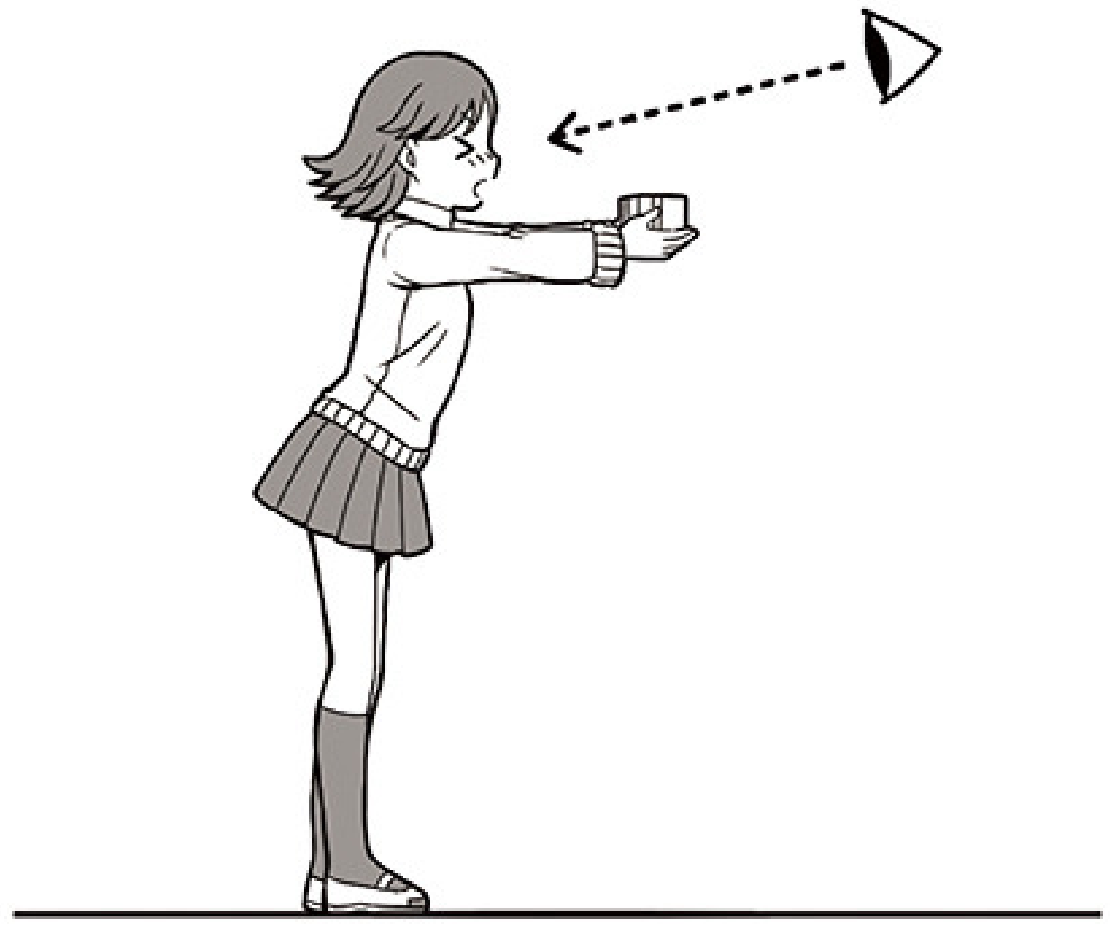


丸を意識した構図は安定した保守的なイメージがあります。動きは生まれにくいですが、内側へとエネルギーを向けたイラストに効果的です。

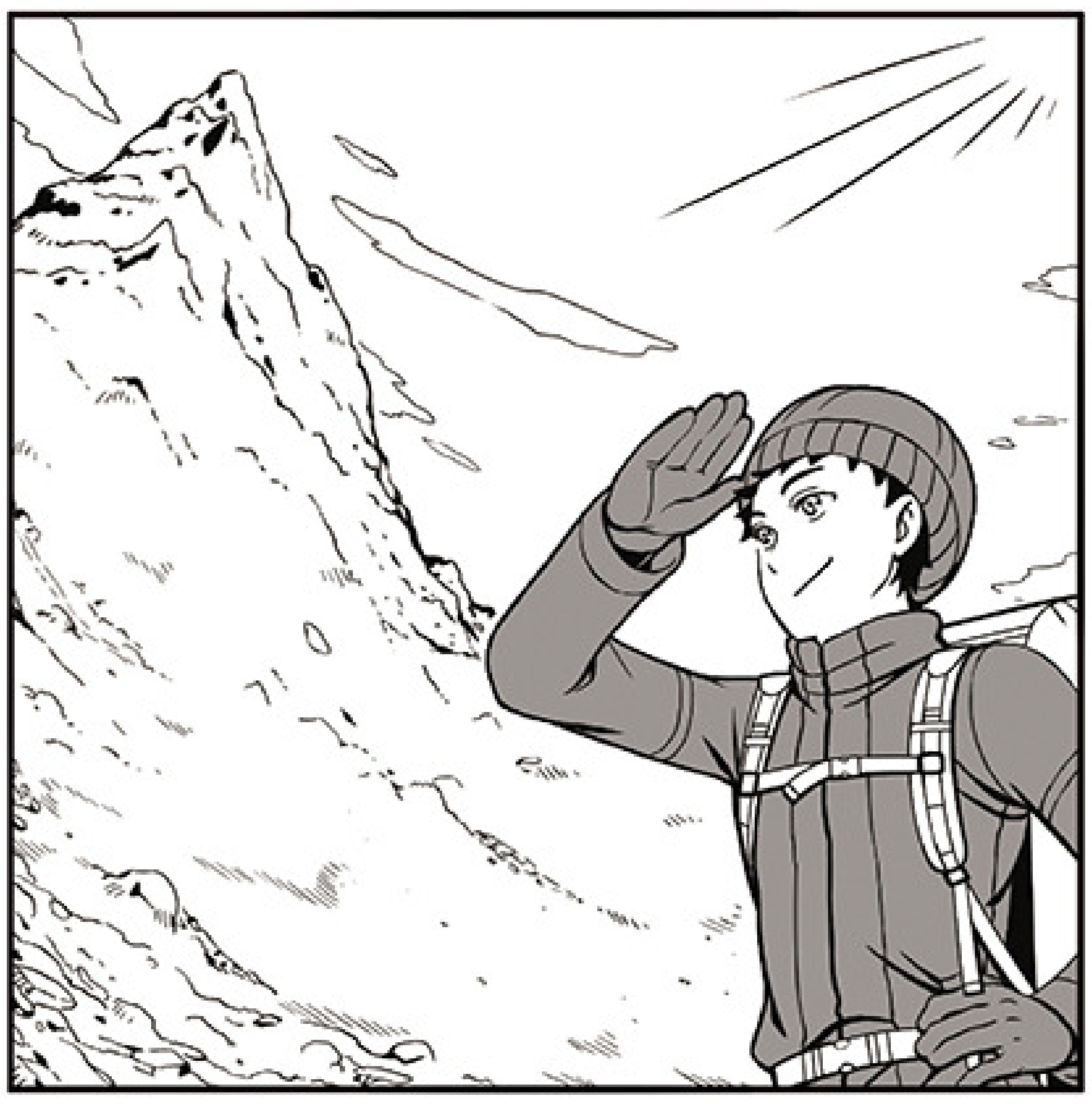
カメラの位置を考えてみよう

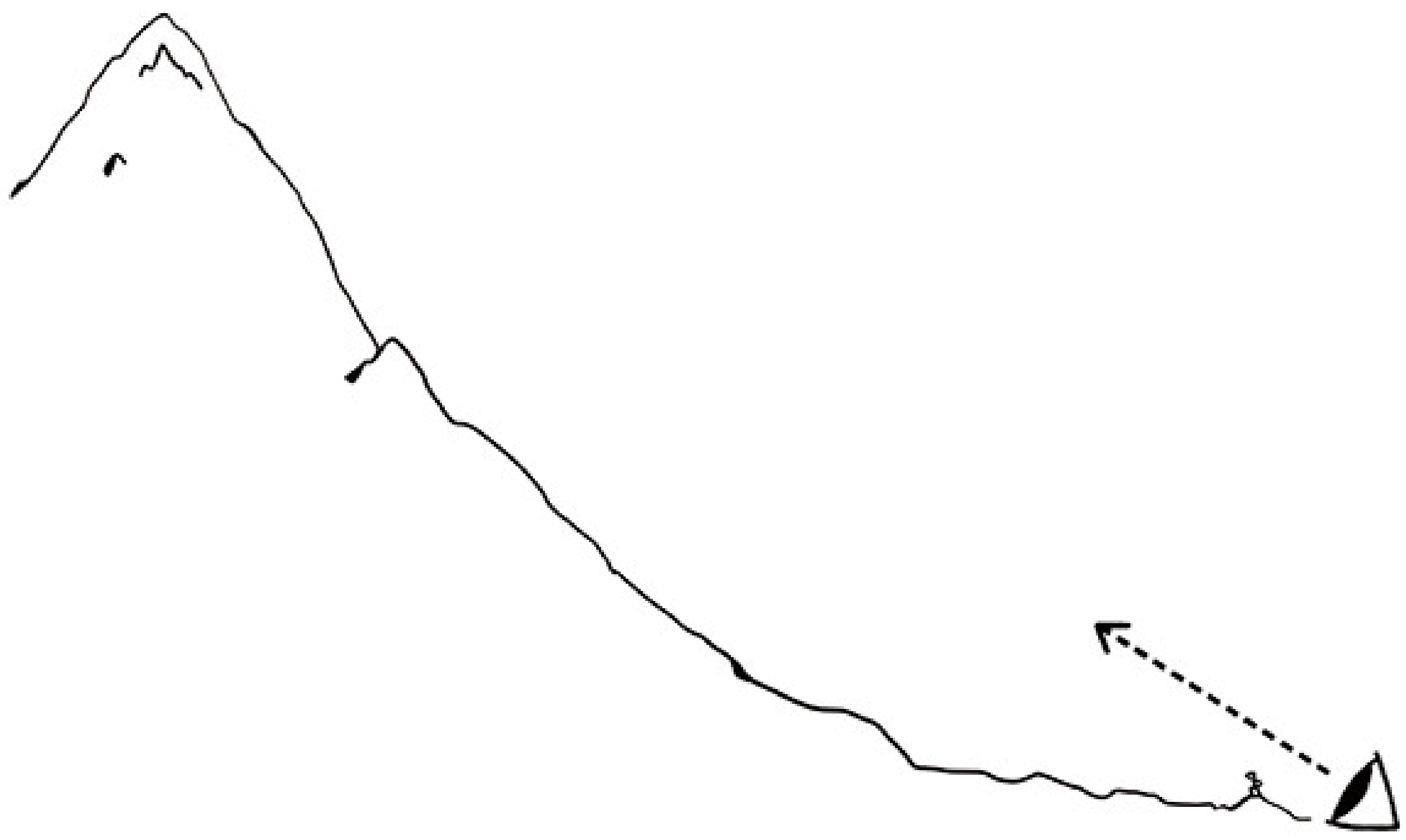
カメラアングルを工夫することで、状況説明やキャラクターの心情をあらわすことができます。こちらもいくつかの作例をご紹介いたします。



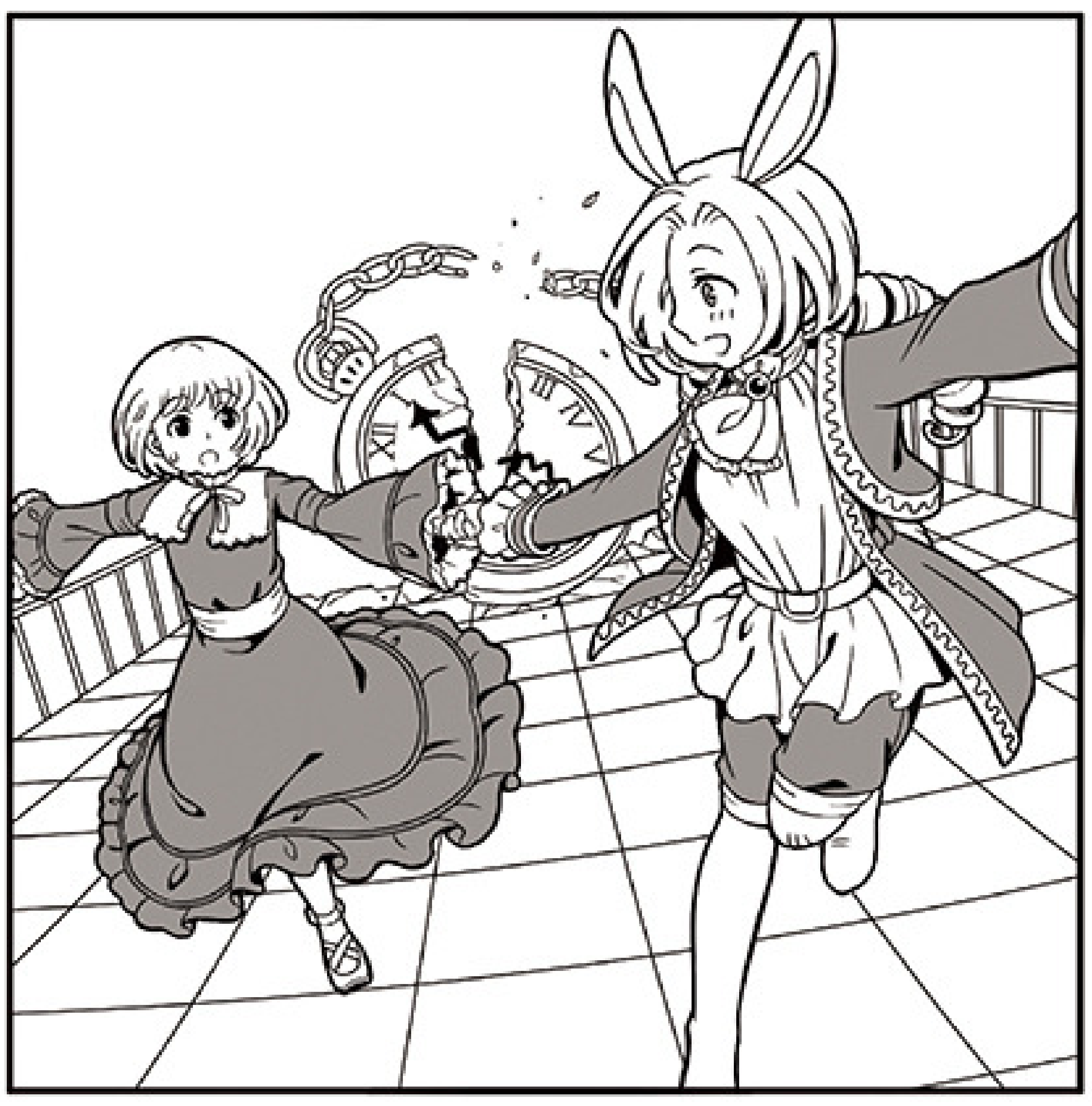


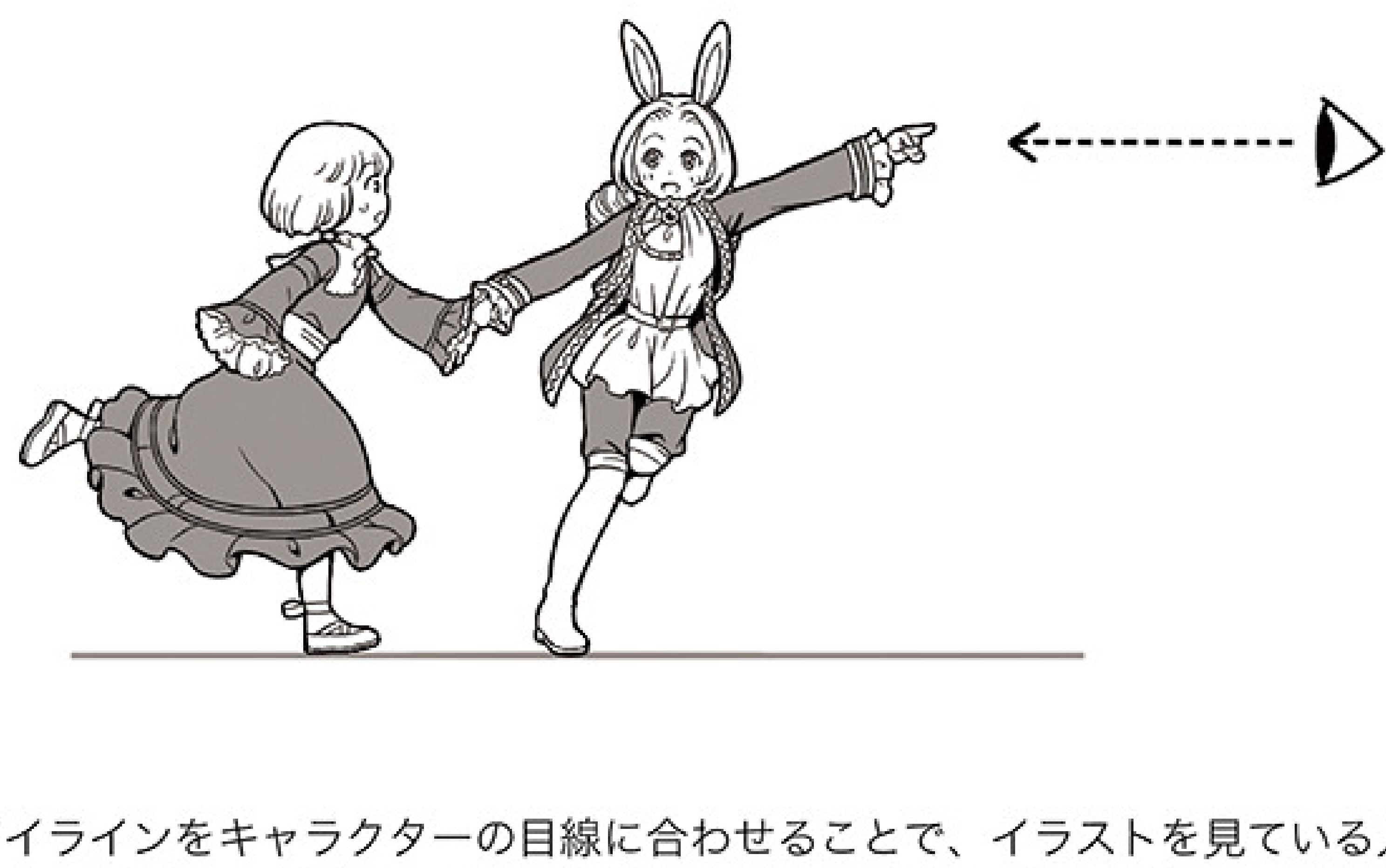
プレゼントをもらっている人から見たアングルです。イラストを見ている人自身が直接、対面していると感じさせる効果があります。対人関係を想定したシチュエーションなどに有効的です。





下からのアングルにすることで、対象が大きな存在であることを感じさせる効果があります。

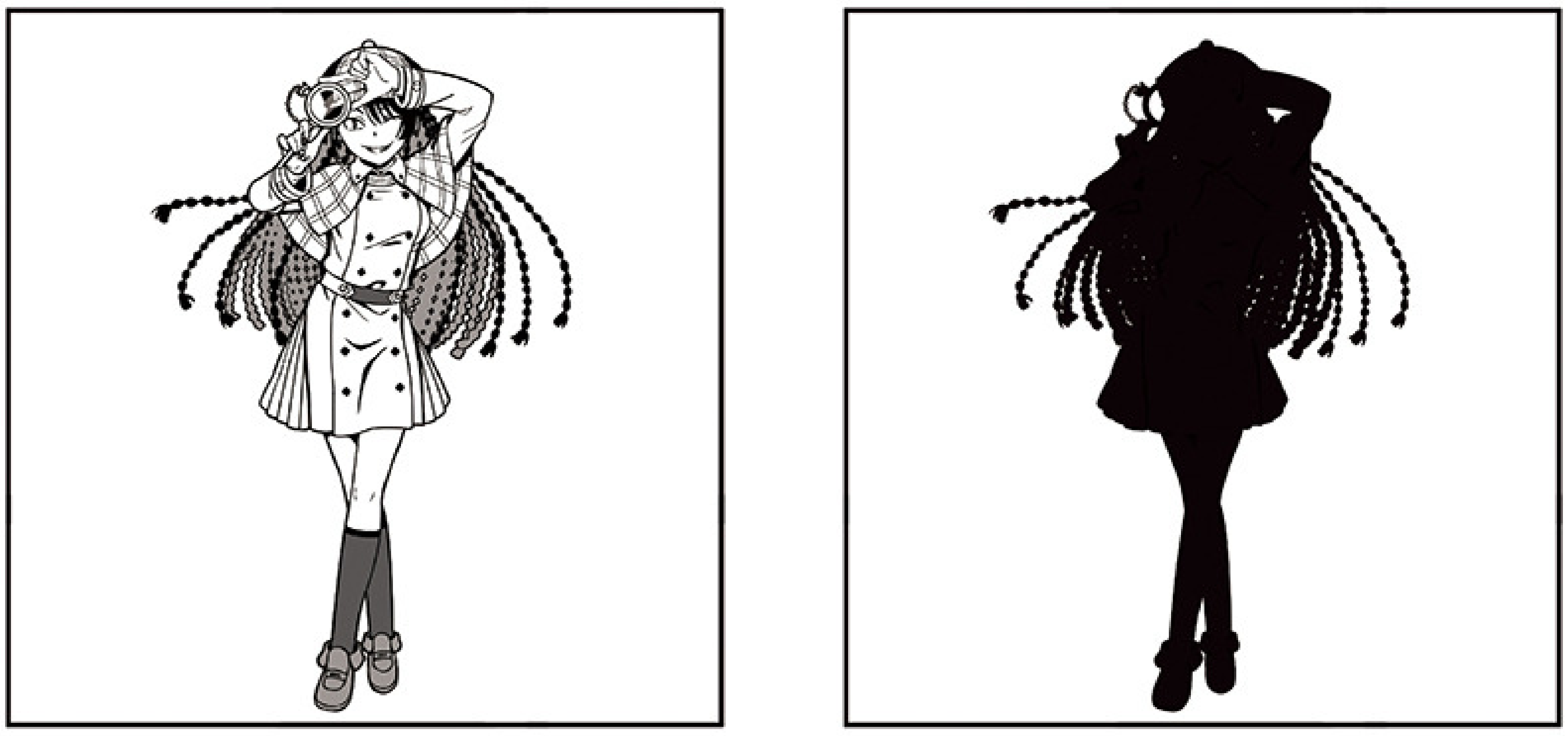




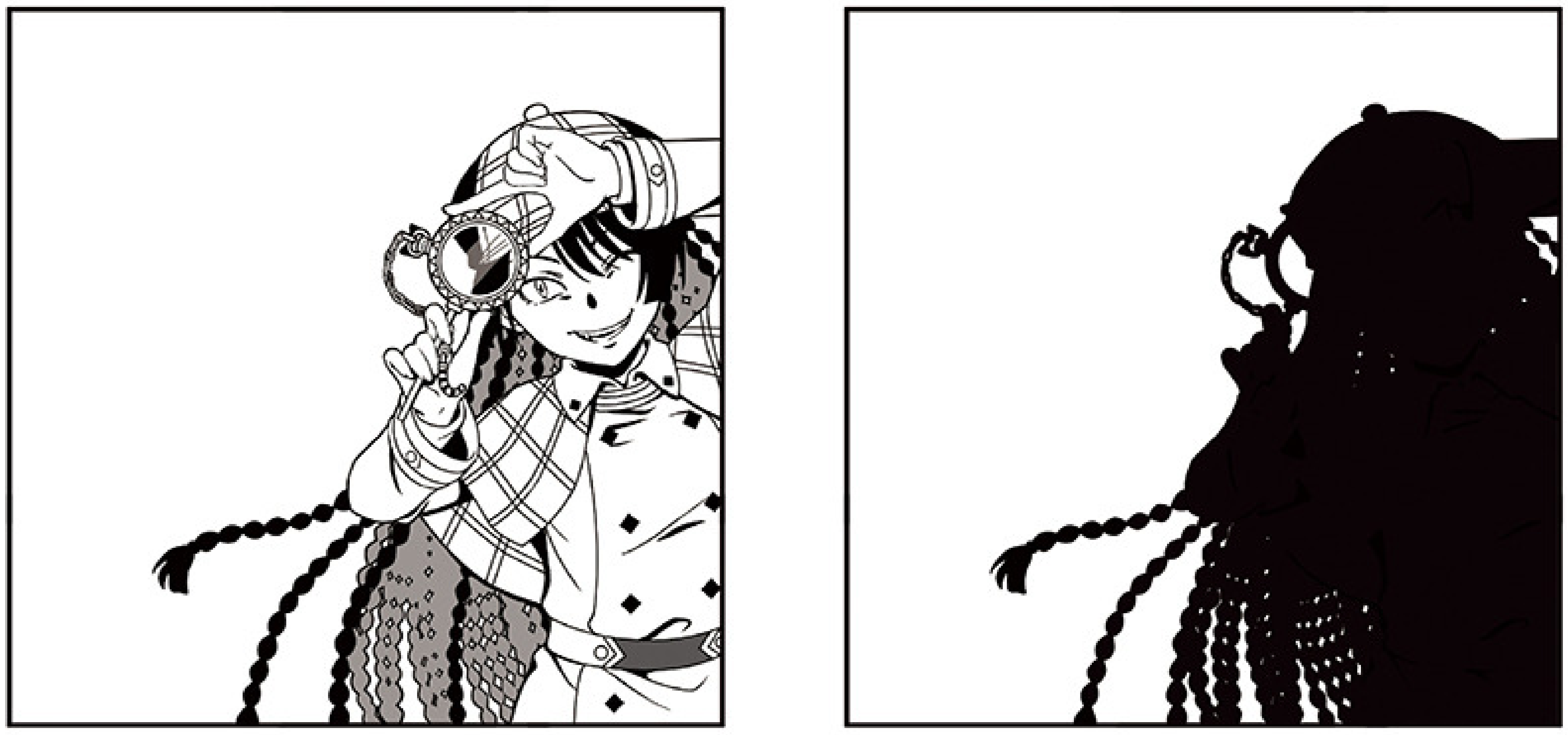
アイラインをキャラクターの目線に合わせることで、イラストを見ている人にキャラクターが見ている世界や感じている空気を、キャラクターに近い目線で伝えることができます。

ベストな構図を探そう

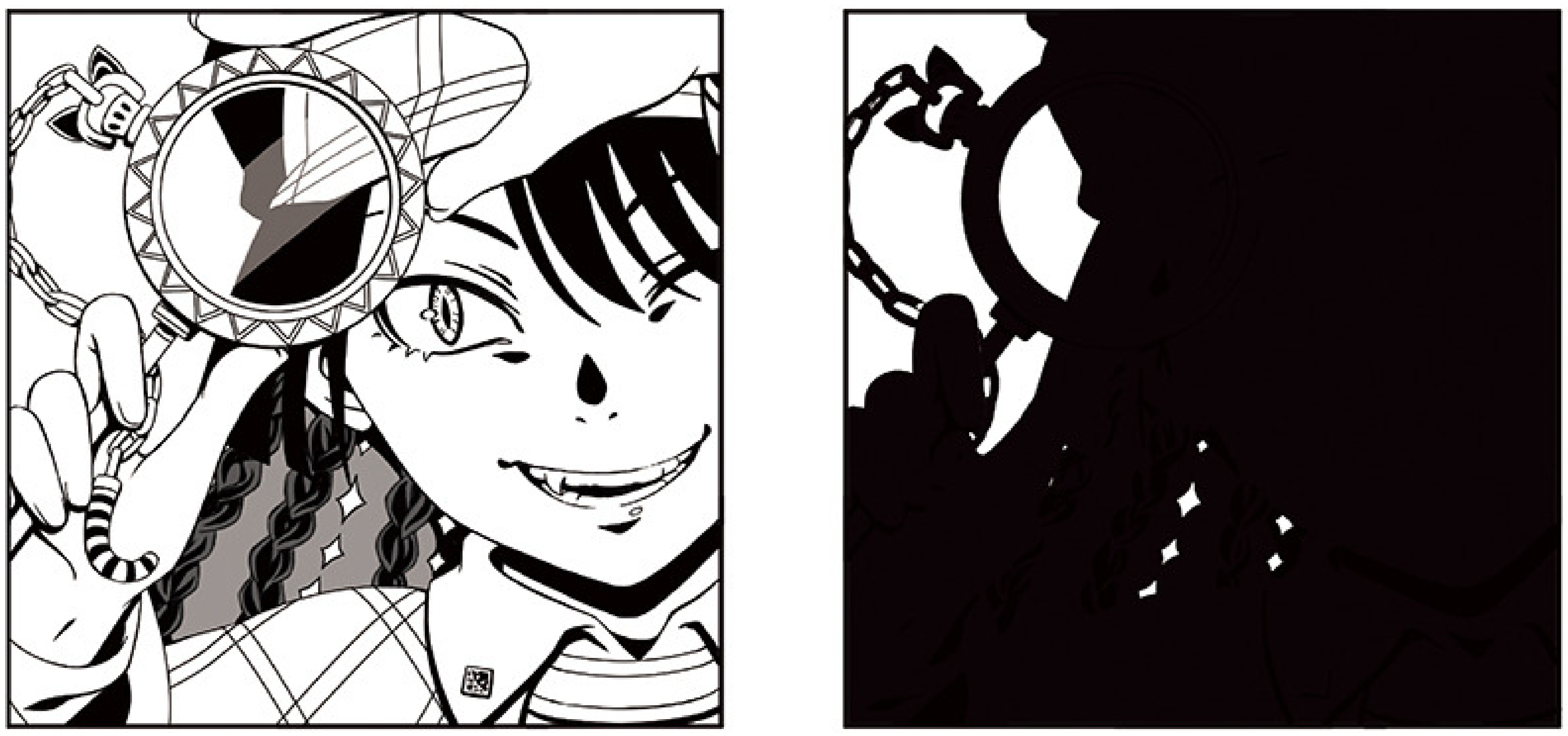
同じイラストを使用したとしても配置によって印象は変わってきます。描いたキャラクターの、強調したい部分や与えたい印象を意識して構図を探してみましょう。



キャラクター全体をキャンパスの中心に配置すると、満遍なく見えるので1つ1つの要素が薄まりますが、どういった人物なのかを説明するのに適した構図になります。



キャンバスの余白を大きくすることでキャラクターがキャンバスに入ろうとしている途中、あるいは出ようとしているように印象付けることができます。余白の多さによる違和感とキャラクターの一部が見えていないことが見ている側に想像の余地を与えます。



余白をほぼ無くすことで、イラストを見ている人に圧迫感を感じさせることができます。表情や特定の部位を目立たせたい時にも効果的です。

22 キャラを引き立たせるテクニック

Q. キャラクターの雰囲気に合ったイラストを描きたいけど、構図が決まりません。

A. わかりやすさが大切です。キャラクターを大げさに描いてみましょう。



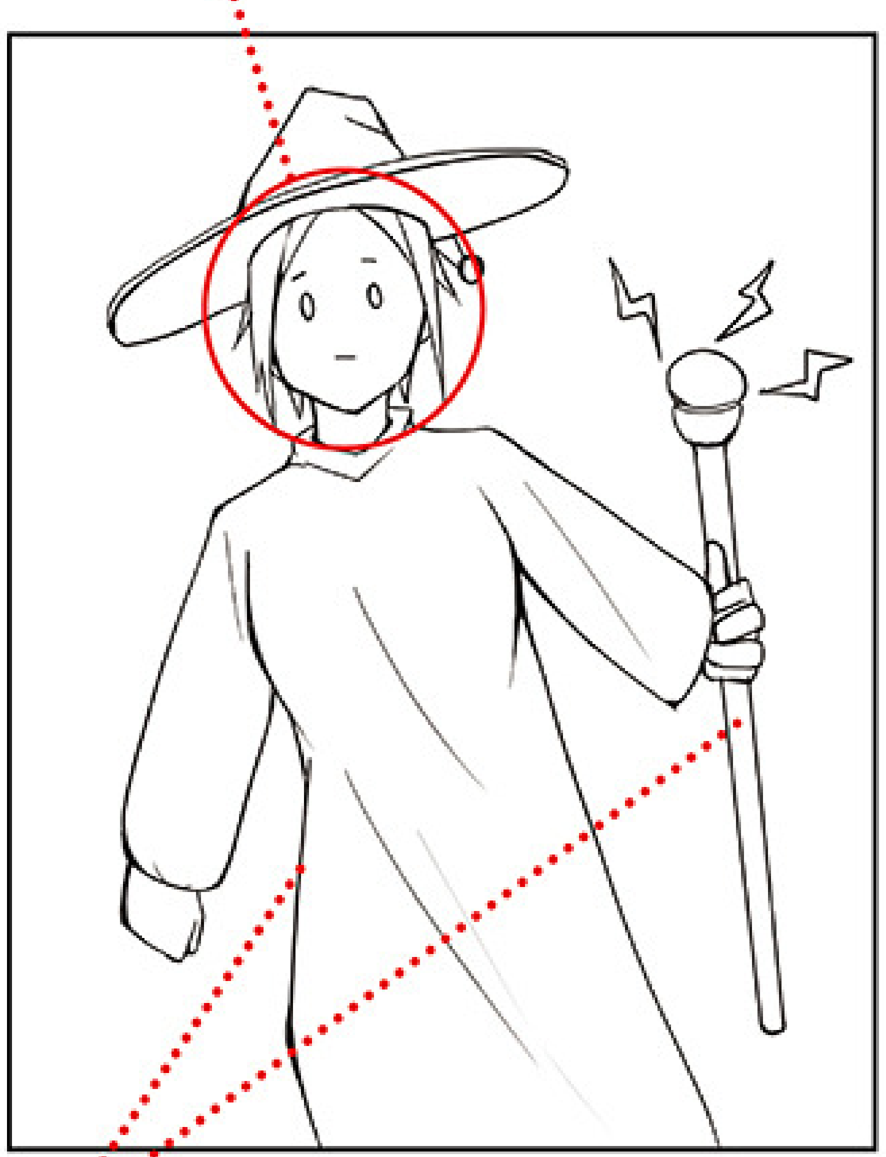
星河　昂
業界歴10年以上

添削してみよう！

キャラクターの動きが少ないため、全体的におとなしい印象です。見栄えの良い構図を描くために、表情やポーズを大げさにしてみましょう。

映えない作画

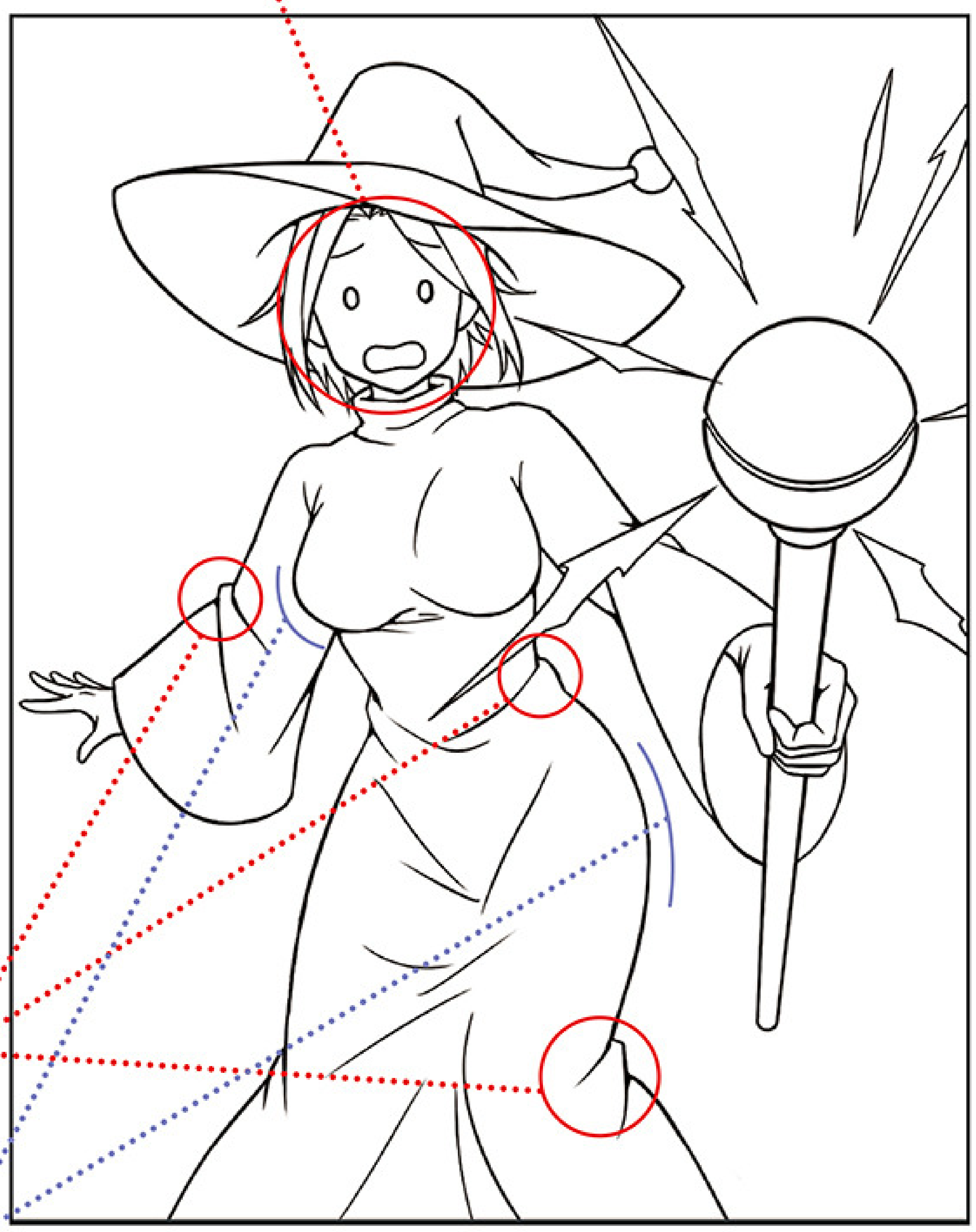
表情が乏しいので、構図の方向性が決めにくいです。キャラクターイラストなので、感情などの設定を決めてから構図を考えてみましょう。



キャラクターも杖も真正面向きで遠近感が無い為、平面的な構図になっています。動きが少ないポーズになっているため、棒立ちしているように見えてしまいます。

映える作画

このように大げさに表情を付けるだけでも、見ている人に対してイラストを理解してもらいやすくなります。



腕や腰、脚の関節に動きを出すことで、イラスト全体で見た時にも動きが見えやすくなります。

体のラインをしっかりと描くことで、女性キャラクターは見栄えが良くなります。

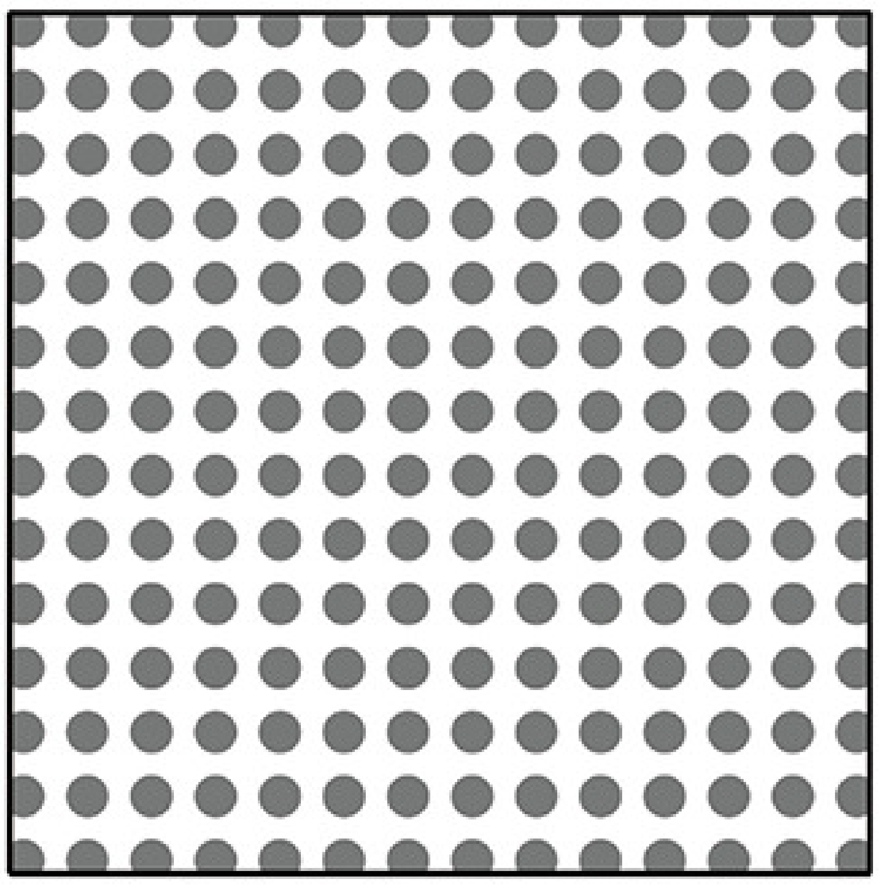
キャラクターと杖に前後感を出す事で、画面内に空間が生まれます。また、キャラクターのどこを見せたいかも分かりやすくなるので映える構図が作れます。

粗密を考えよう

粗密を考えることで、イラストを見ている人の視線を誘導することができます。まずは、粗密による視線誘導とは何かを解説させていただきます。

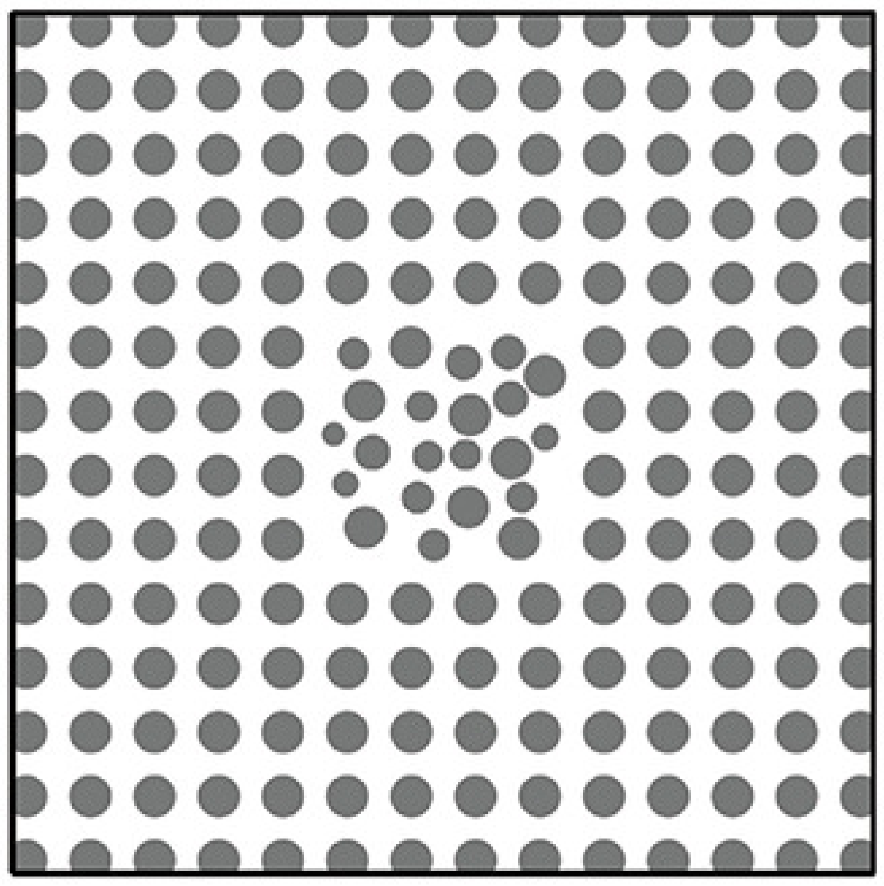
①密度が一定の場合

ドットが平均的に見えている為、特に目を引く部分がありません。



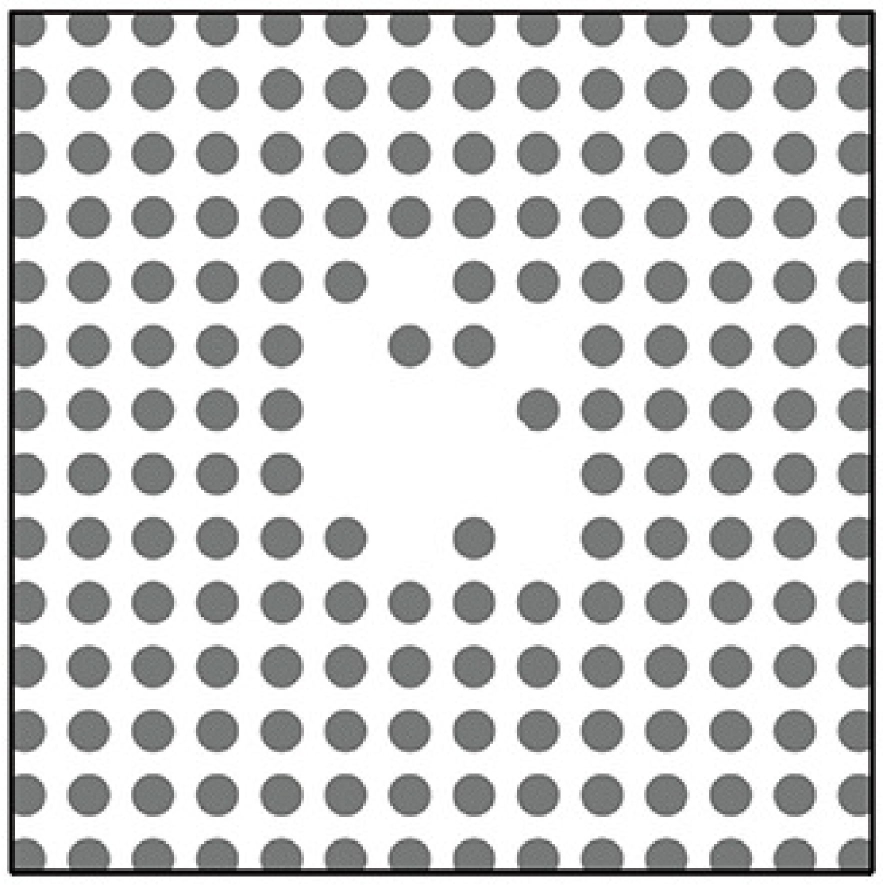
②中央の密度を高くした場合

ドットが密集している部分に自然と視線が誘導されているかと思います。このようにドットが密集している箇所を「密」と呼びます。



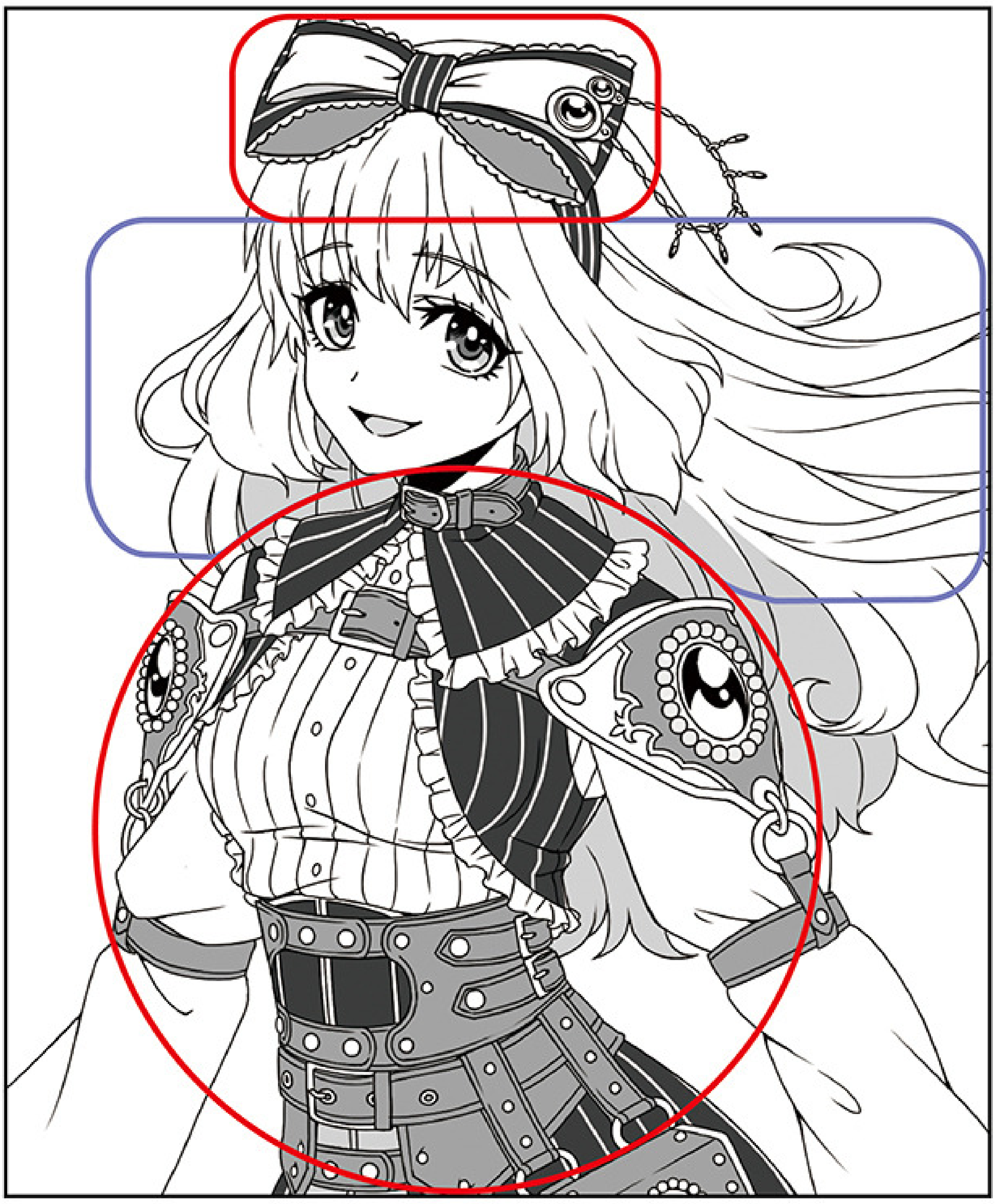
③中央の密度を低くした場合

こちらの場合も空白部分に視線を誘導させる事ができます。このようにドットの描写を減らして密度を粗くした箇所を「粗」と呼びます。



②と③のような「密」と「粗」をうまく活用することで、イラストの中で見せたいポイントへ視線を誘導することができます。中でも特に覚えておきたいポイントは、「粗であっても密であっても、イラスト全体において比率の少ない方」に視線が行きます。

実際の構図を見ながら粗密を考えよう



このイラストの場合、青部分の方が赤部分よりも比率が少ないため、青部分に視線が誘導されます。イラストを見た際に自然と顔に視線が誘導されるように、顔以外の描き込み量を多くしています。

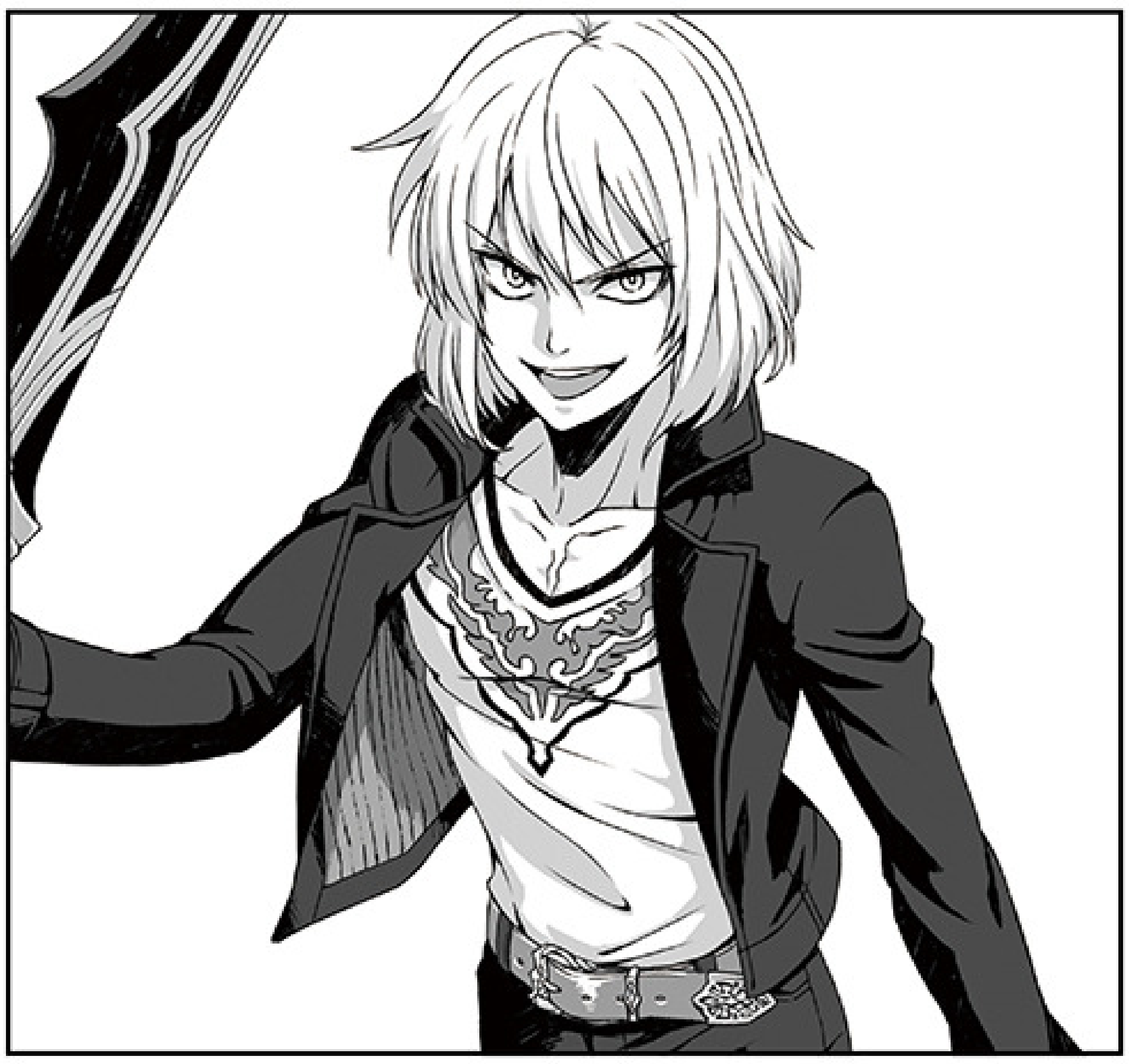
また、顔の部分にだけ注目してみると、瞳の描きこみが多いことが分かります。書き込みが少ない場所に「密」ができているために、より顔を主役として印象付けることができます。

赤部分…描き込みが多い部分
青部分…描き込みが少ない部分

見せたいものの優先順位を決めよう

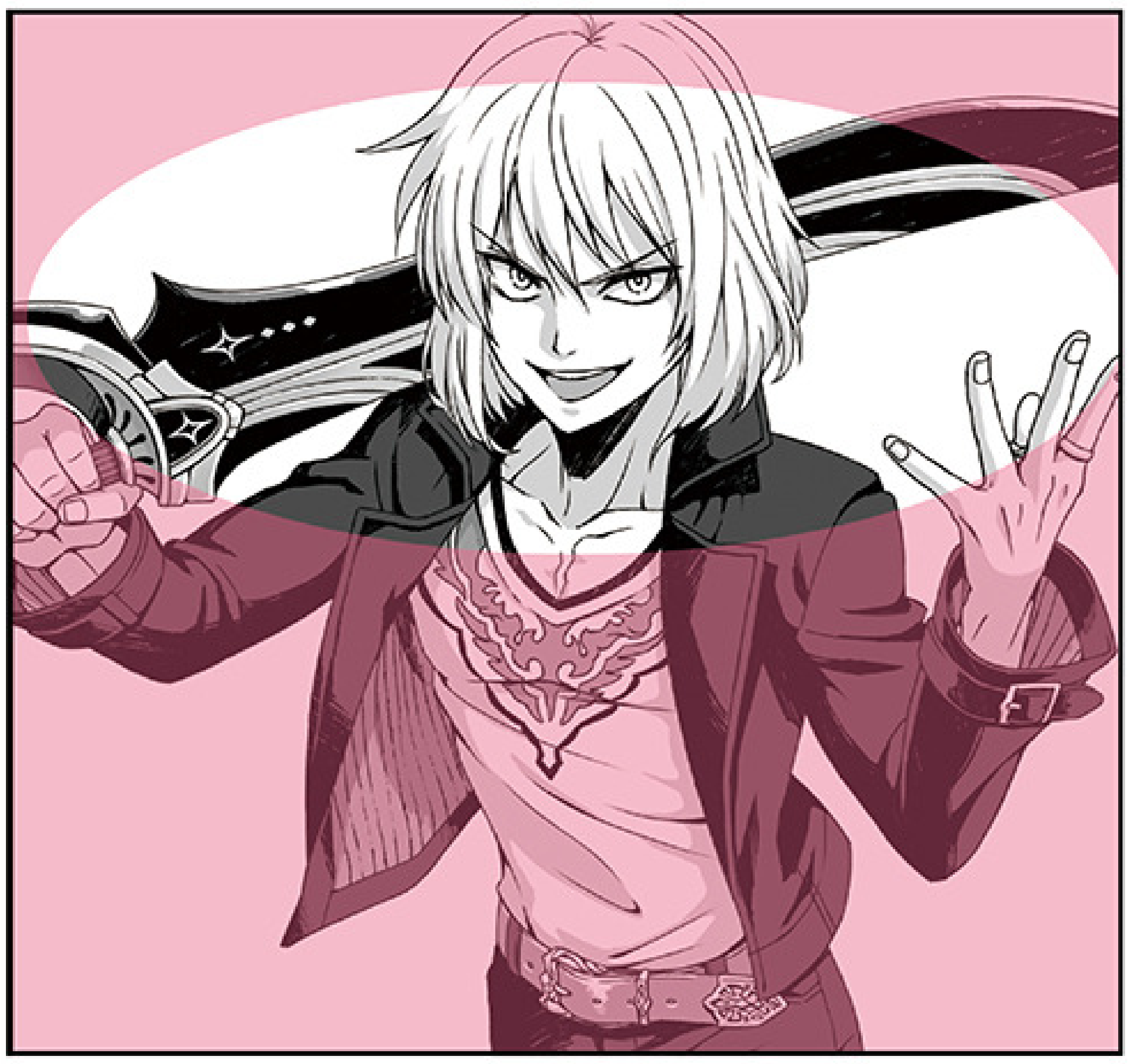
イラストの中で見せたいものを考えながら、構図を組んでみましょう。その際には見せたい部分に視線が集まるように、様々な視線誘導を活用することがポイントです。キャラクターイラストを例に視線誘導のコツを見てみましょう。

通常のイラスト



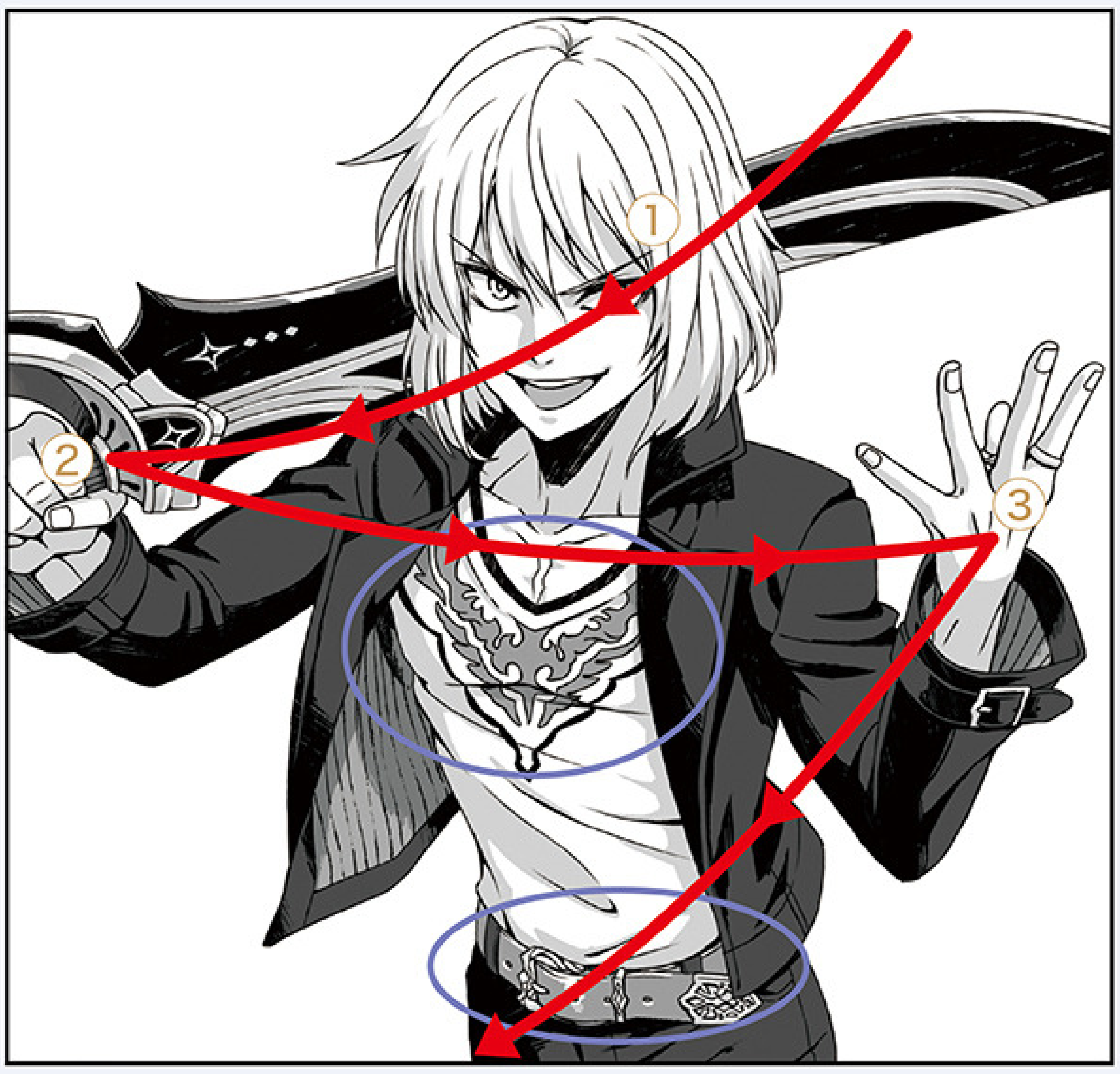
全体像が良く見えるようにするため、キャラクターを見下ろす俯瞰構図にしています。こちらのイラストでは、目立つものがバラバラに配置されており、全体的に満遍なく見せたい場合には向いています。しかしキャラクターイラストの場合、顔に視線が集まるようなポーズや構図を組むことで、わかりやすい画面にすることができます。

顔に視線誘導したイラスト



顔に視線誘導を促しているのがこちらのイラストです。最も視線が集中しやすい、フレームの中心より少し上の位置にキャラクターの顔、武器、揚げた左手があります。こうすることで顔のあるポジションに情報が増え、視線を誘導しやすくなります。

いちあっぷ POINT



構図の考え方には固定の視線誘導だけでなく、移動する視線誘導もあります。このイラストの場合はイラストの中で最も見せたい「①顔→②武器→③揚げた左手」という順番でイラスト全体へ視線が流れるように構成されています。

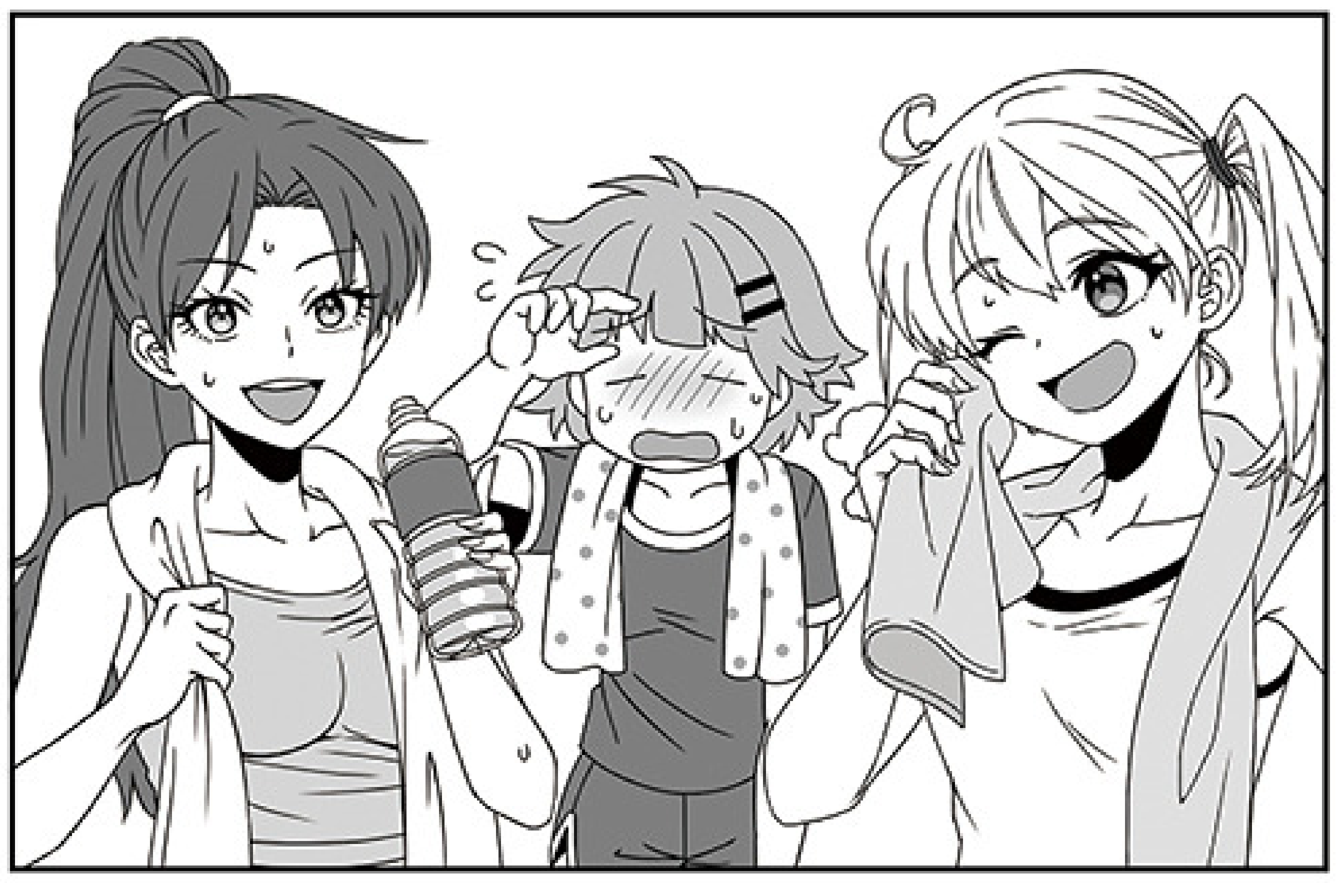
また、青で囲われた部分を描きこむことで視線誘導の中継の役割を果たしています。

視線誘導を活用しよう

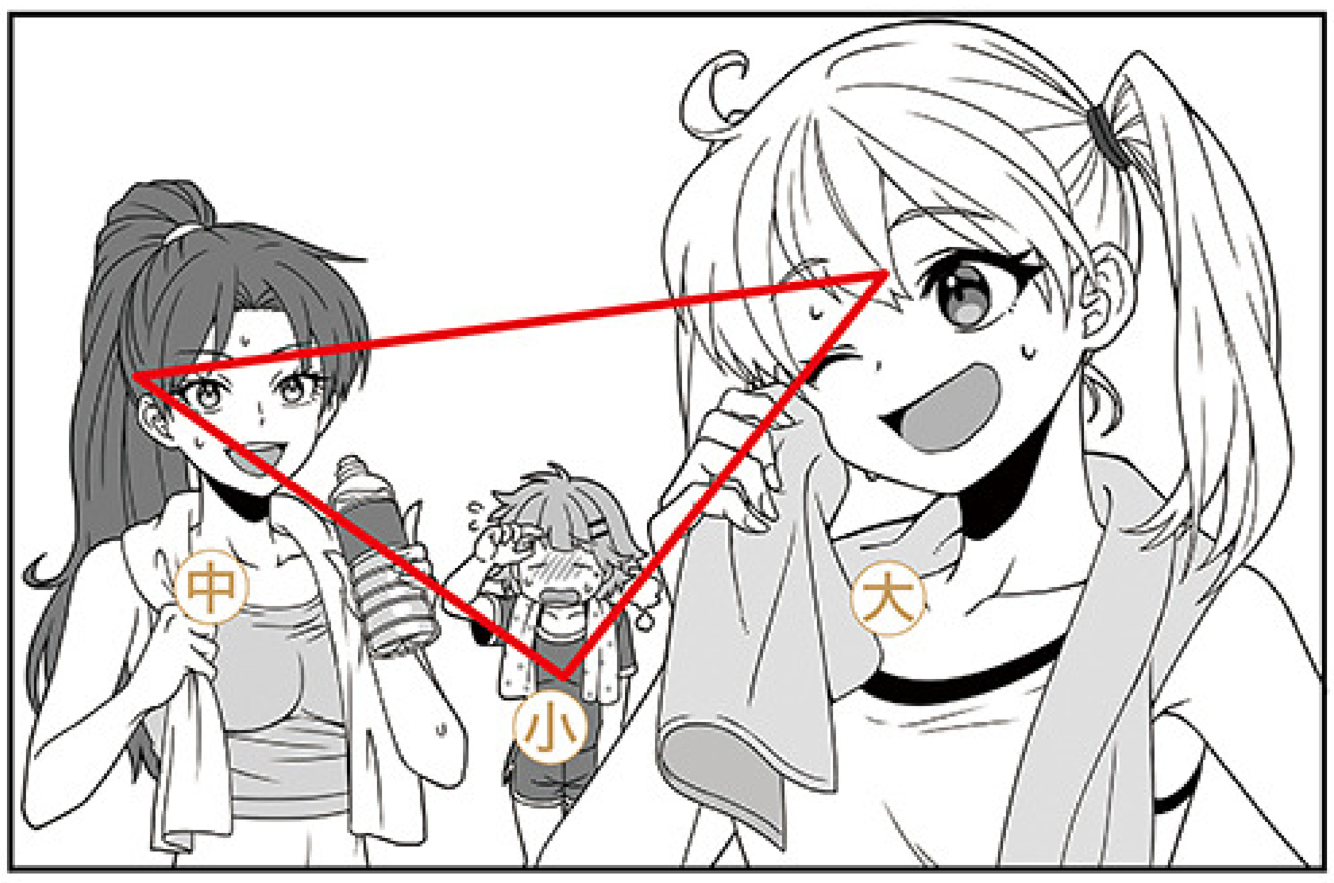
視線誘導を活用することで画面のどこを見せたいのかが、伝えやすくなります。ここでは、視線誘導の例をご紹介いたします。

モチーフに順列をつける

メインモチーフは重要性に応じてサイズや配置する場所で序列を表現しましょう。下記のイラストは遠近感とフレーム内に三角形を用いています。



こちらのイラストではモチーフの大きさが一緒のため、どのモチーフをメインに見てほしいのかわかりません。



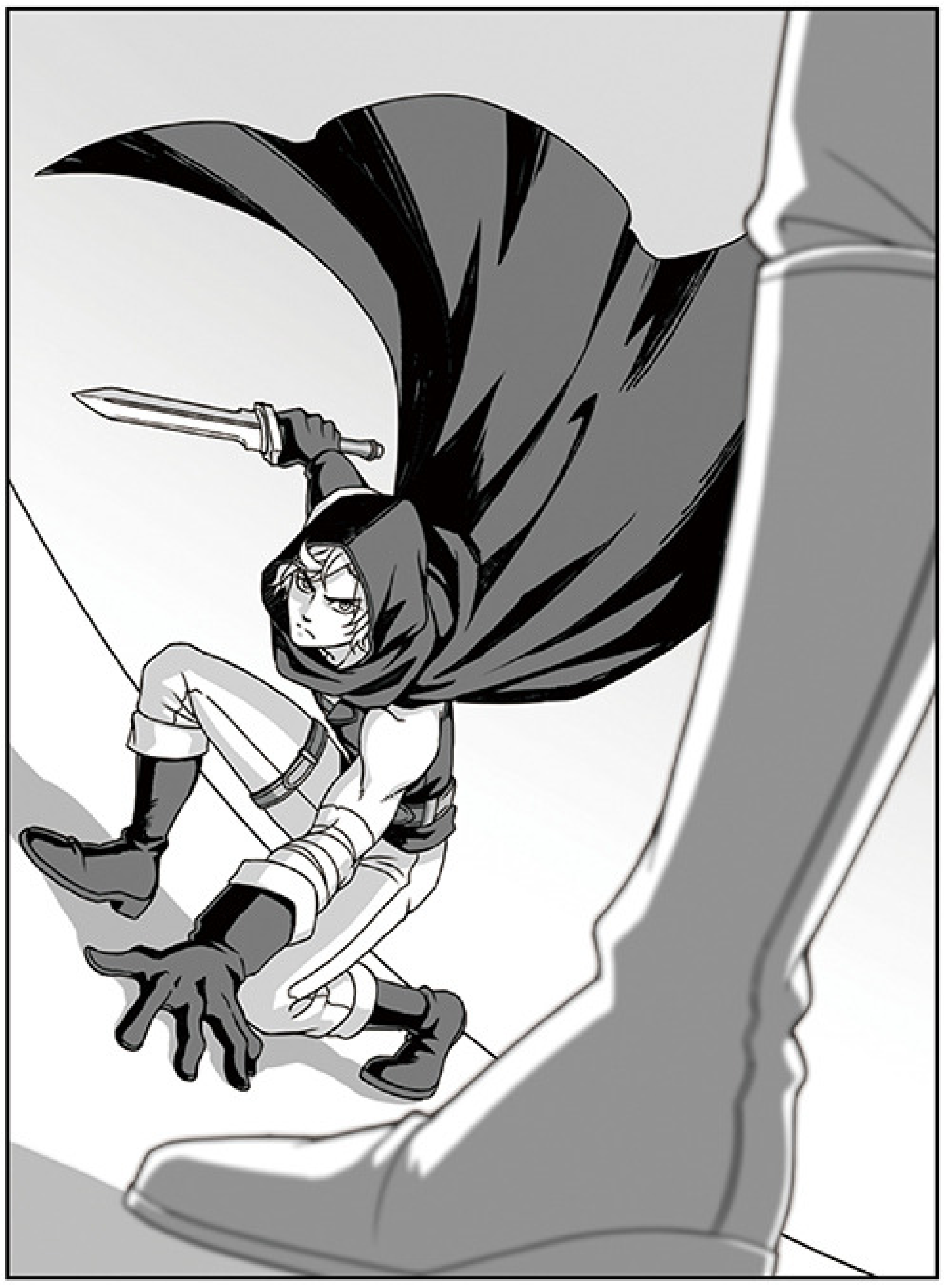
一方でこちらのイラストでは、遠近法を活用することでモチーフを大、中、小と区別しています。そうすることで、一番大きいモチーフに視線を誘導することができます。

コントラストで視線誘導

モチーフの大きさや配置する場所以外にも、コントラストを活用することでメインモチーフを差別化することができます。



こちらのイラストは色が大まかに塗ってあり、手前のモチーフと奥のモチーフが同等に描かれています。このようなイラストはモブや背景を描く際に使用されるため、今回のイラストには向いていません。



左のイラストに比べて奥のモチーフのコントラストがはっきりしているため、奥のモチーフに視線が誘導されます。それだけでなく、手前のモチーフにもぼかしを入れることでより区別をしています。

column 02
プロ100人に聞いた！

イラスト上達チェックシート

イラスト制作に集中すると客観視がしにくくなり、そのまま仕上げていくと違和感のある絵になりがちです。オススメはラフが仕上がった際に1日空けてみることです。客観的に見やすくなり、作品のブラッシュアップがしやすくなります。作品をブラッシュアップする際のチェックシートを用意しました。ご自身が苦手としているポイントも含めて参考ください。

☑ 分からないものは資料をみて描いているか

分からないものは資料をみて描くと説得力があがります。キャラクターイラストであれば服の構造やシワ、小物のデザインなどは資料を見て描くことを心がけましょう。実物の構造を理解せずに想像で描くと説得力が不足します。

☑ 立体を意識して描けているか

経験が浅いと立体の感覚を忘れがちです。アタリの段階で人物の断面や側面を意識することで立体感をつかみやすくなります。なれるまではあらゆる物体を立方体や円柱などで捉えていくと良いでしょう。

☑ 画面に明暗のメリハリがあるか

ラフは色合いやライティングが分かるところまで仕上げることをオススメします。ラフの段階で画面の印象をつかみやすくするためです。その際に明暗にメリハリがあるか確認しましょう。明暗の差が弱いと画面がぼんやりとした印象になります。

☑ 画面の情報量にメリハリはあるか

画面のどこを見せたいか優先順位を決めましょう。画面全体に情報を満遍なく詰めるより、メリハリを付けることで、どこを見るべきか視線誘導ができます。

☑ 画面に前後感があるか

画面に前後感があると空間が生まれたような印象を与えられ、見ごたえのある演出ができます。

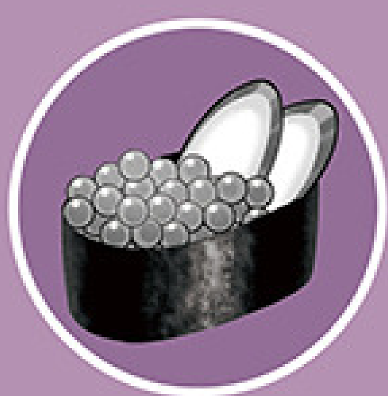
☑ イラストを小さくして印象を確認する

昨今はスマートフォンにより、小さな画面でイラストを見る機会が増えました。パソコンで描いていると大きな画面でイラストを描くことになるので、スマートフォンで見たときの印象と異なりやすいです。都度イラストを小さくして印象の確認をしてみましょう。

映えのテクニックを
身につけよう！

ライティング

このクリエイターが教えます！



marina



ぼうしや

23 影で生み出す立体感

Q. 人物にどのような形で影を落とせばいいのかわかりません。

A. 光が差している方向と人物の立体感をしっかりと理解しましょう。



marina
業界歴6年

添削してみよう！

ライティングをしっかりと考えて影を入れるのと入れないのとでは、キャラクターの立体感が大きく変わってきます。適切なライティングを身につけましょう。

映えない作画



構図がしっかりと描けており、顔周りや服のシワなどに細かい影がしっかりと入っています。一方で、全体的な影の量が少なく、入り方にばらつきがあるためにイラストが平面的になっています。

映える作画



ばらつきをなくすために、まずは光源を設定しましょう。光源を設定することで一定の方向に影が入り、統一感が出ます。また、細かい影だけでなく、パーツを意識した大きめの影を落としてみましょう。そうすることで、イラストに立体感を出すことができます。

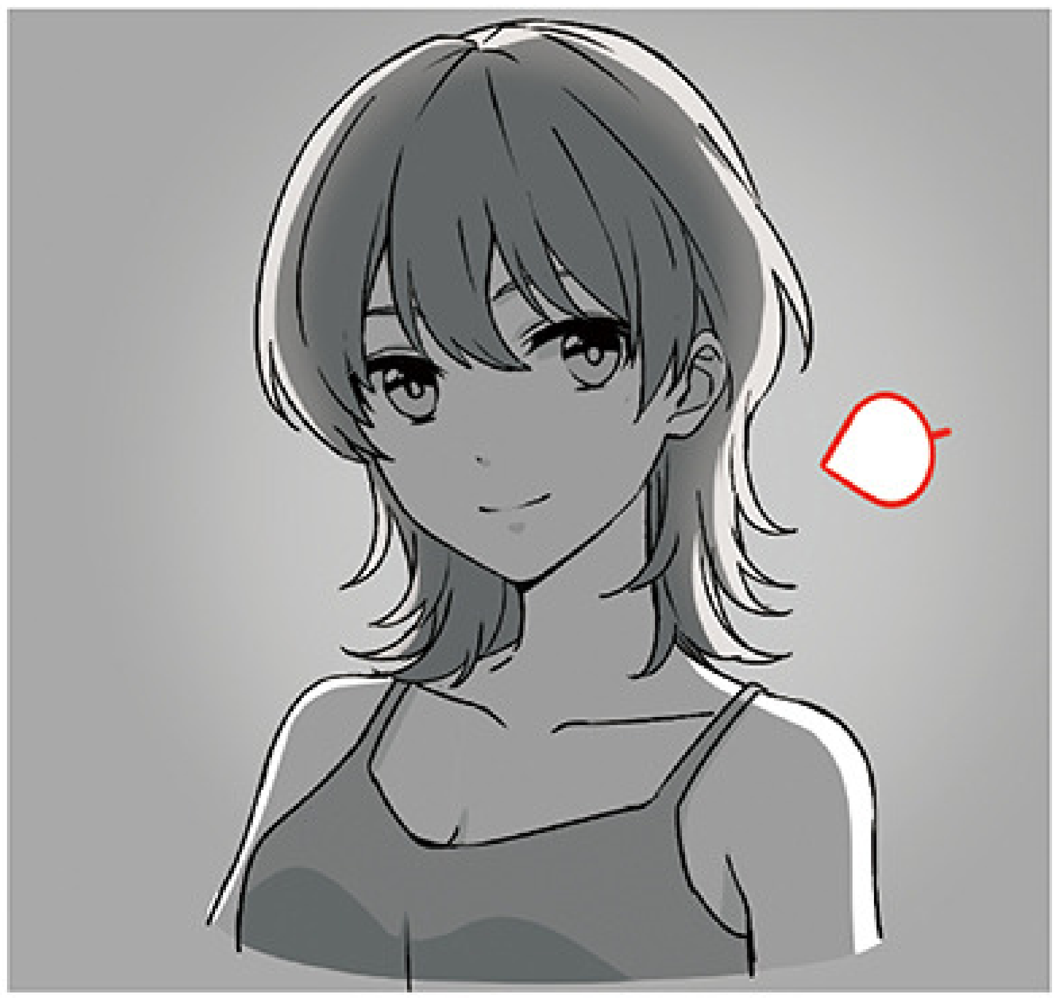
様々なライティングを見てみよう

直接光により影が落ちるだけでなく、場面によって様々なライティングが存在します。ここでは、光源の位置を変えた時にどのように影ができるのかをご紹介します。

手前からの光



逆光



下からの光



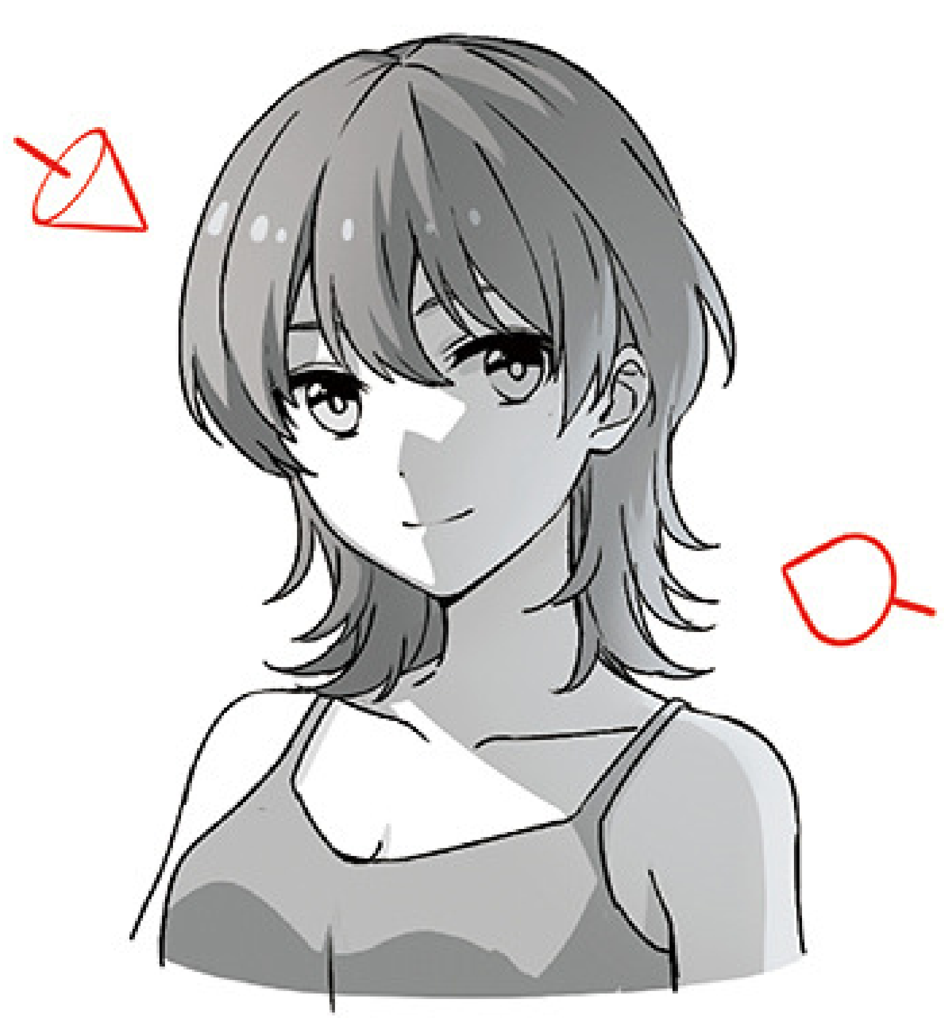
上からの光



斜め上からの光



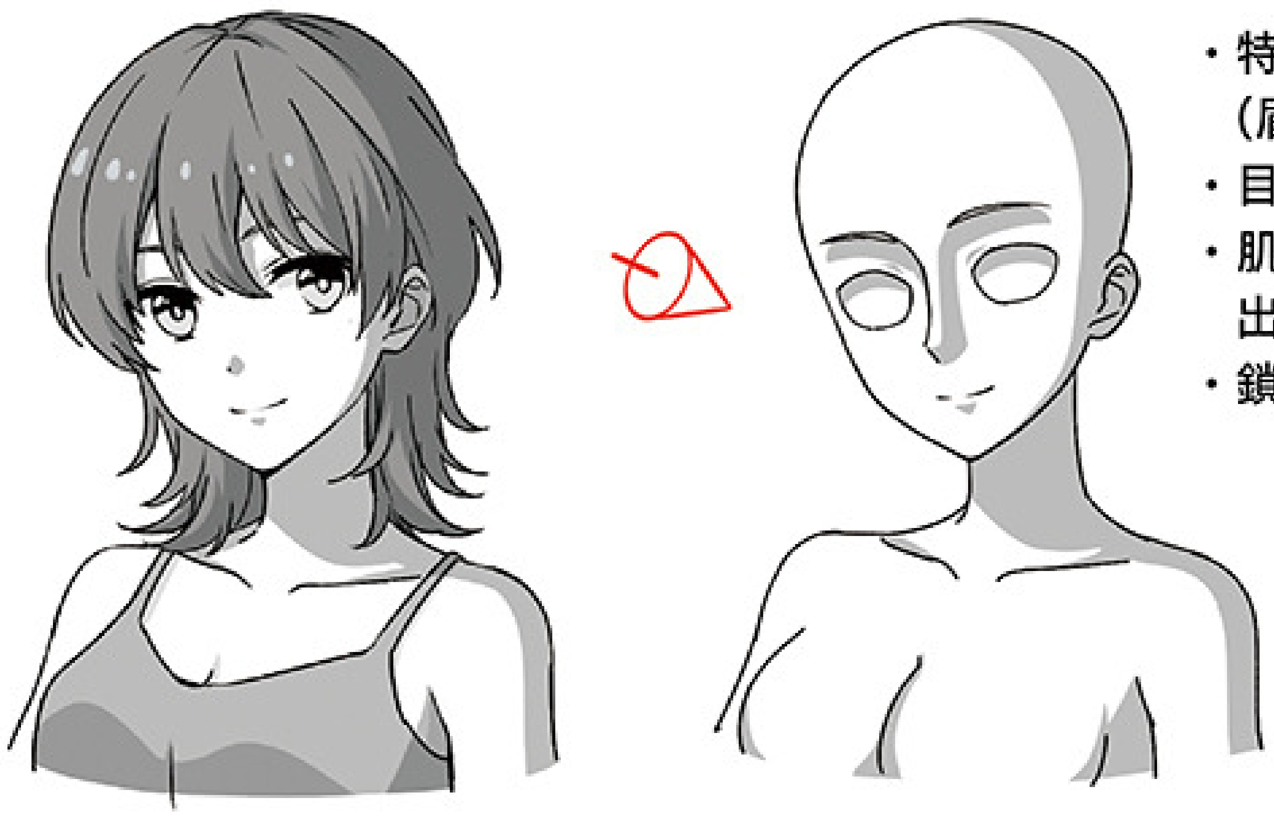
斜め上からの光＋反射光



影をざっくりと落としてみよう

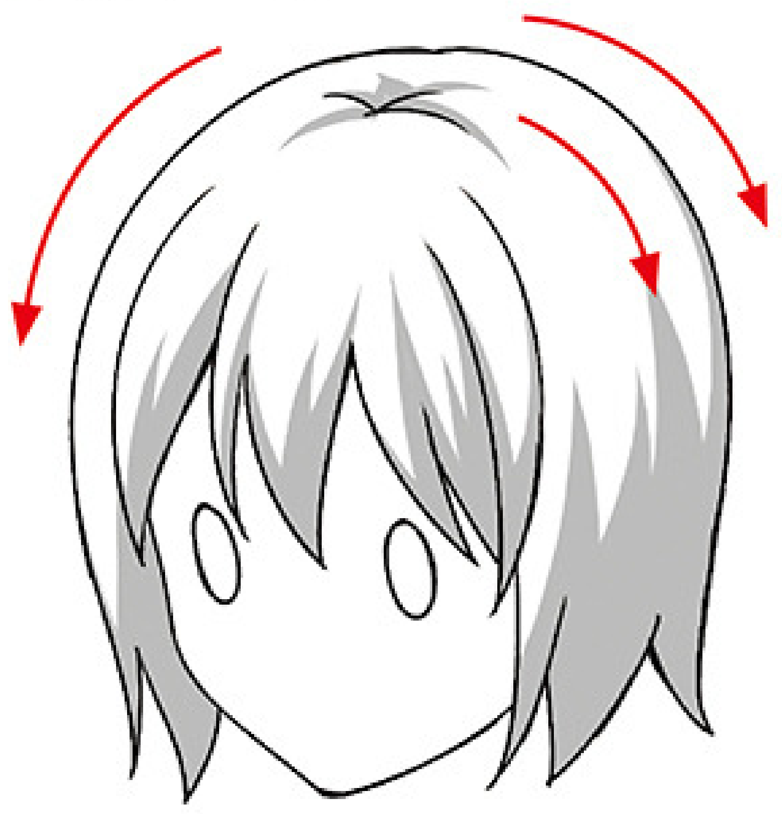
人物のどこに影が落ちるのかを理解しましょう。おおまかに影が落ちる場所を理解することで、どういった場所に影が落ちやすいかがわかります。

肌の影



- 特に影になりやすい部分の参考です。（眉下、鼻筋、二重、唇下など）
- 目は球体であることに注意しながら影を入れます。
- 肌の影はなるべく綺麗な曲線を意識して入れると、なめらかさを出すことができます。
- 鎖骨のくぼみがあることを意識して影をいれます。

髪の影



- 生え際から流れに合わせて影を入れます。

髪の筋を意識して細い影を入れると髪の毛らしくなります。

【流れや髪の筋を無視した影】



【流れや髪の筋を意識した影】



服の影

【柔らかめの布の場合】



- シワが入りやすいため細かい影が多いです。
- 布の落ちる方向を意識して影を入れます。
- 服に重力がかかっているので、基本はまっすぐに落ちており、下の方に余った布がたまっているイメージ。

【硬めの布の場合】



- シワの量は少ないため、大きな影をざっくりと入れるイメージ。
- 特にスーツなどは細かいシワを入れすぎるとくたびれた印象になってしまうため、布の厚みやハリなどの高級感を意識しながら影の量を調整しましょう。

前後感を出してみよう

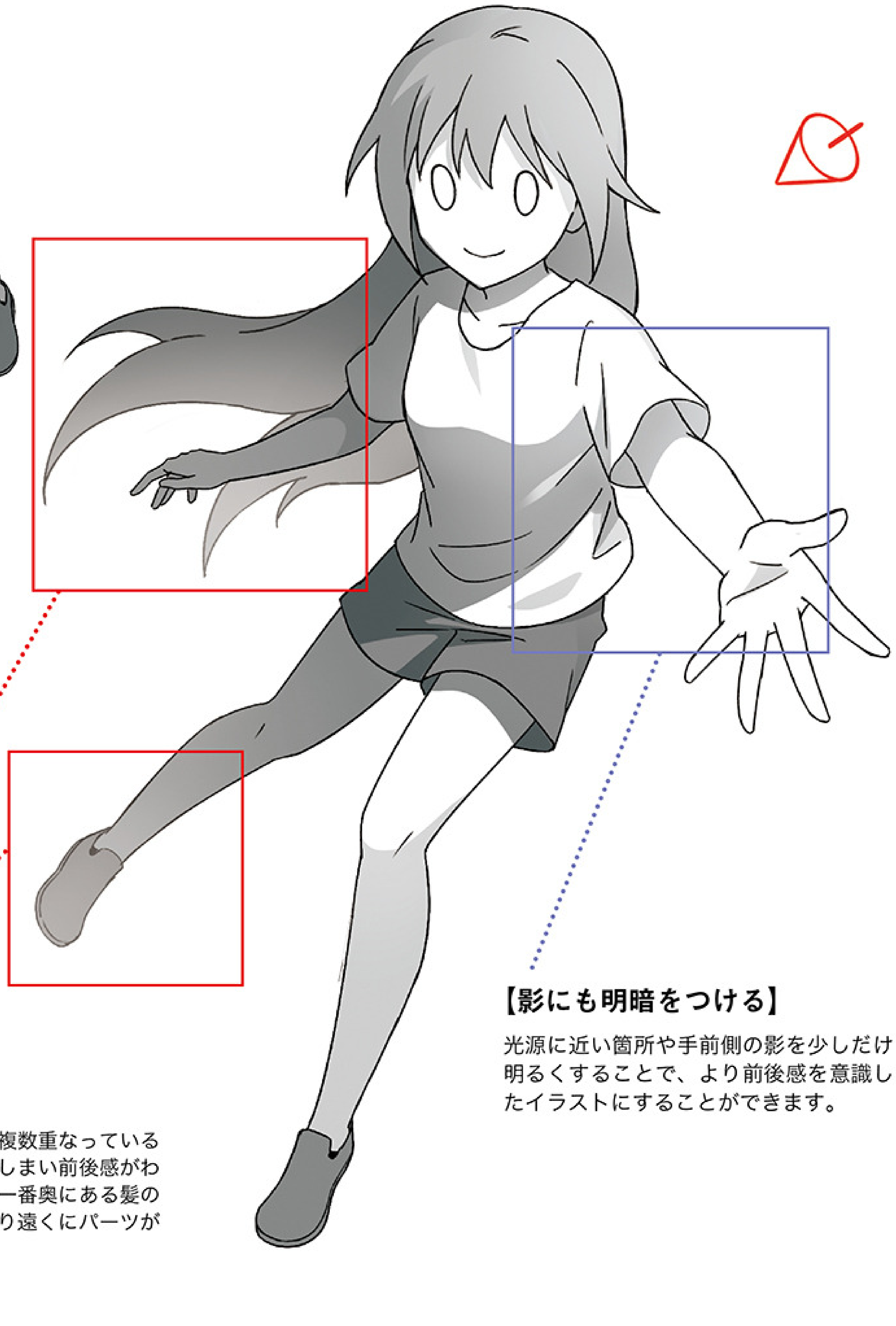
ライティングによって動きにも立体感を出すことができます。イラスト全体を考えた時のライティングも意識してみましょう。

前後感を出すための基本



手前のパーツを明るく、奥側のパーツを暗くすることでイラストに前後感が生まれます。左のイラストの場合は奥に引いている脚や腕、後ろ髪などに大きく影を落としています。

前後感を出すための応用



【影にも明暗をつける】

光源に近い箇所や手前側の影を少しだけ明るくすることで、より前後感を意識したイラストにすることができます。

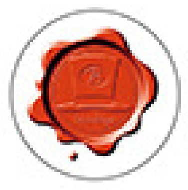
【淡い光をプラスし遠近感を作る】

右のイラストの奥の腕と髪のようにパーツが複数重なっている部分は両方に影を落とすだけでは暗く沈んでしまい前後感がわかりづらくなることがあります。この場合、一番奥にある髪の毛に光を追加し、背景になじませることでより遠くにパーツがあるように見せることができます。

24 陰影でのドラマ感

Q. 描きたいイラストの雰囲気に合わせるための
効果的なライティングがわかりません。

A. 様々なライティングの種類をインプットし、
描きたいイラストに適したライティングを考えよう。

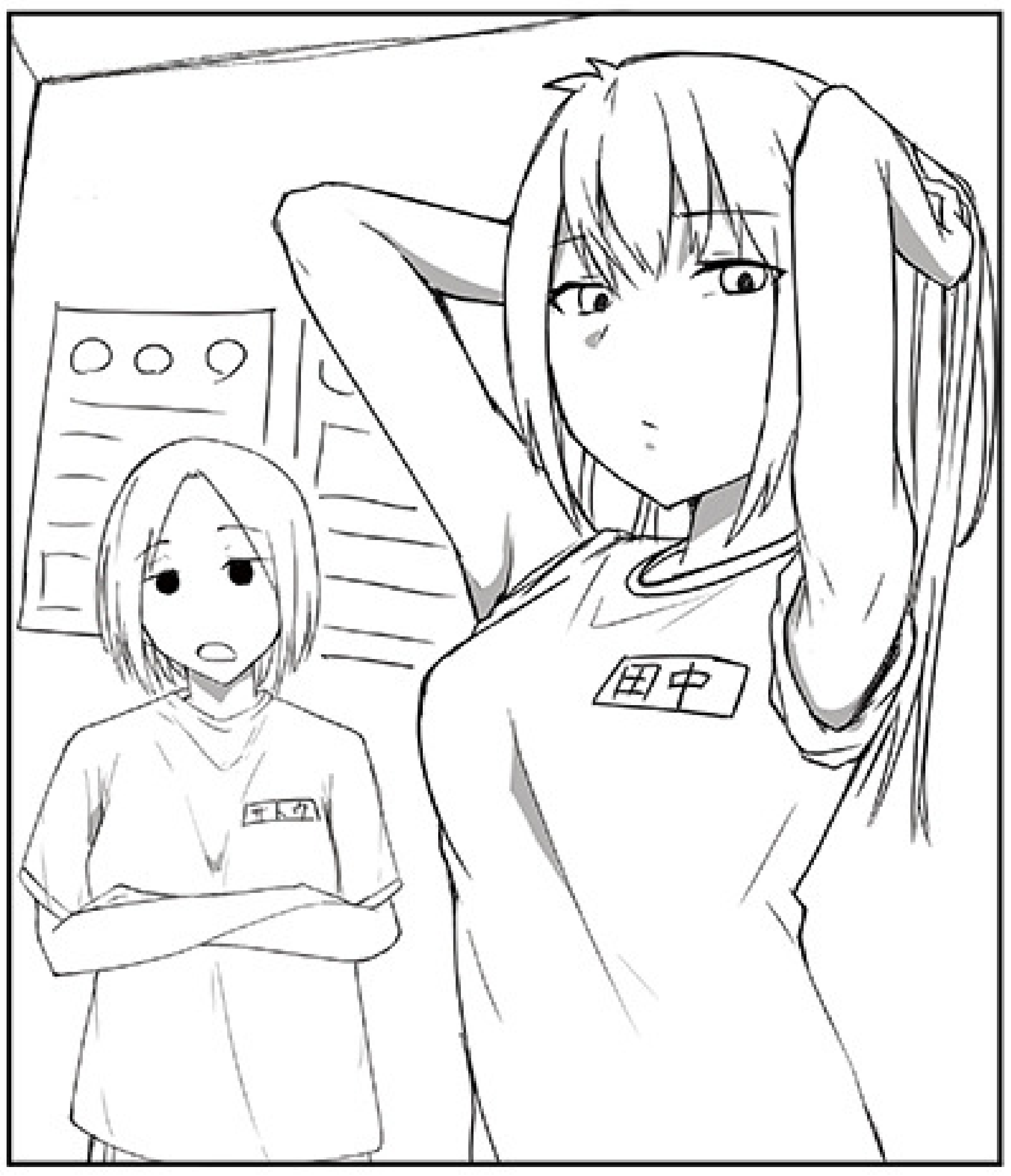


ぼうしや
業界歴4年

添削してみよう！

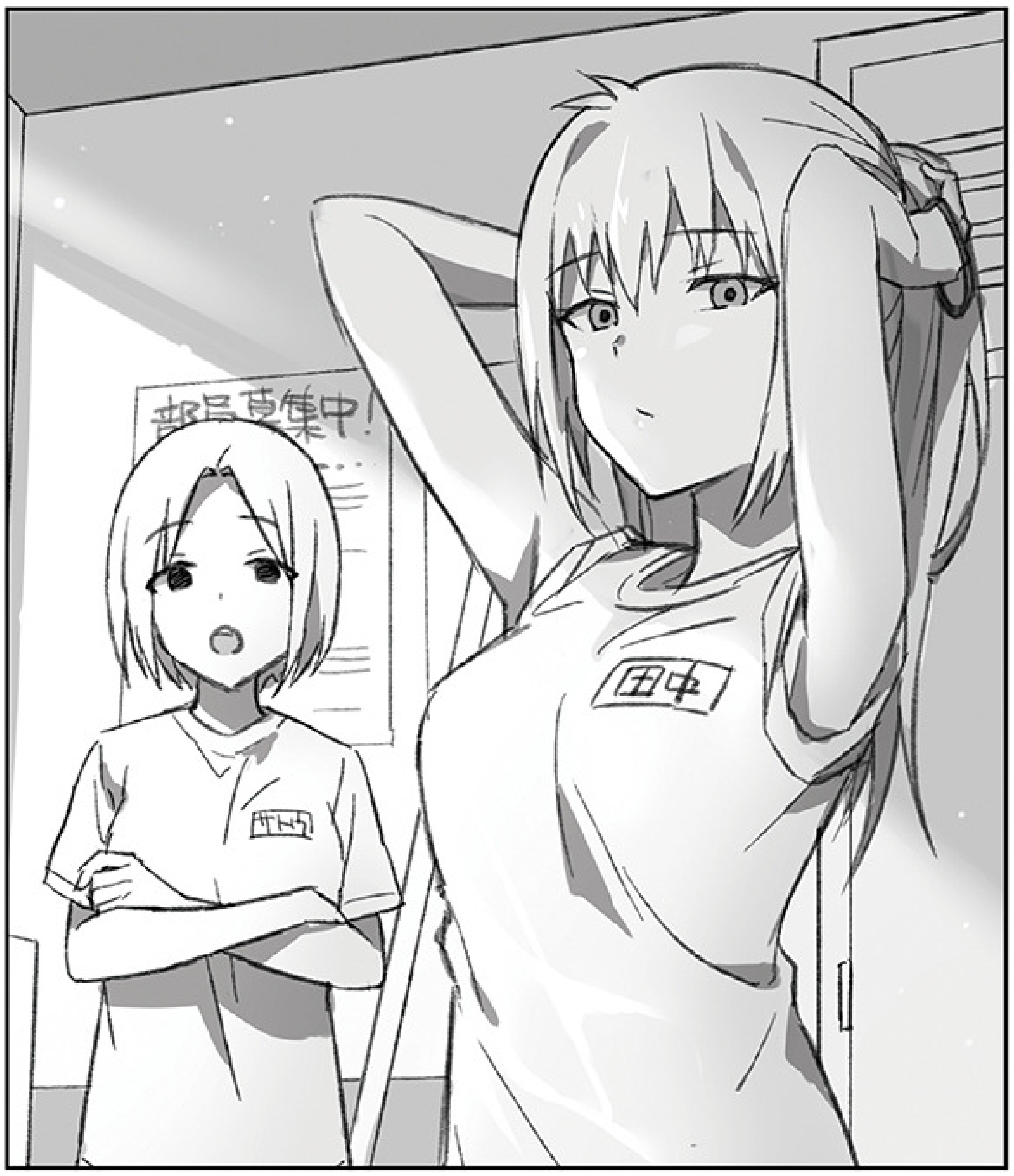
現実では自然光や室内光、間接照明など様々な光源が存在します。しかしイラストでは、光源の数を絞った方が画面が引き締まって見えます。メインとなる光源を決めましょう。

映えない作画



キャラクターの雰囲気やポージングは良く描けています。しかし、ライティングが平坦なために全体的に凹凸のないイラストになってしまっています。

映える作画



メインとなる光源を設定し、空間に陰影をつけることで場面にストーリー性が生まれます。光源は少ないほどドラマチックな印象になり、多いほど日常的な印象になります。上のイラストの場合、キャラクターの気だるそうな雰囲気に合わせて光源を絞ることで、キャラクターの迫力が増しています。

明暗差を作って見よう

明暗差がないと全体的にぼやっとした画面になってしまいます。はっきりとした明暗をつけることで、イラストの雰囲気が大きく変わってきます。描きたいイラストのイメージに合ったライティングをしましょう。



【おおまかに影のみを付けた状態】

シンプルで親しみやすいイメージになります。日常的なイラストや目立たないサブキャラクターなどには、このくらいの陰影感がオススメです。



【具体的な影を追加し、光源を強めた状態】

リッチ感やドラマチックなイメージを付けることができます。より具体的なシーンを描きたい場合やストーリーの一部を切り抜いたようなイラストを描く際に有効的です。



【ハイライトやグラデーションを追加した状態】

より強い光が当たっているように見えるため、イラストにゴージャス感が出ます。光源自体の強さにもよりますが、左のイラストのように明暗をはっきりとさせることでキャラクターが映えます。イラストに高級感を出したい場合は、明暗をはっきりとつけてみましょう。

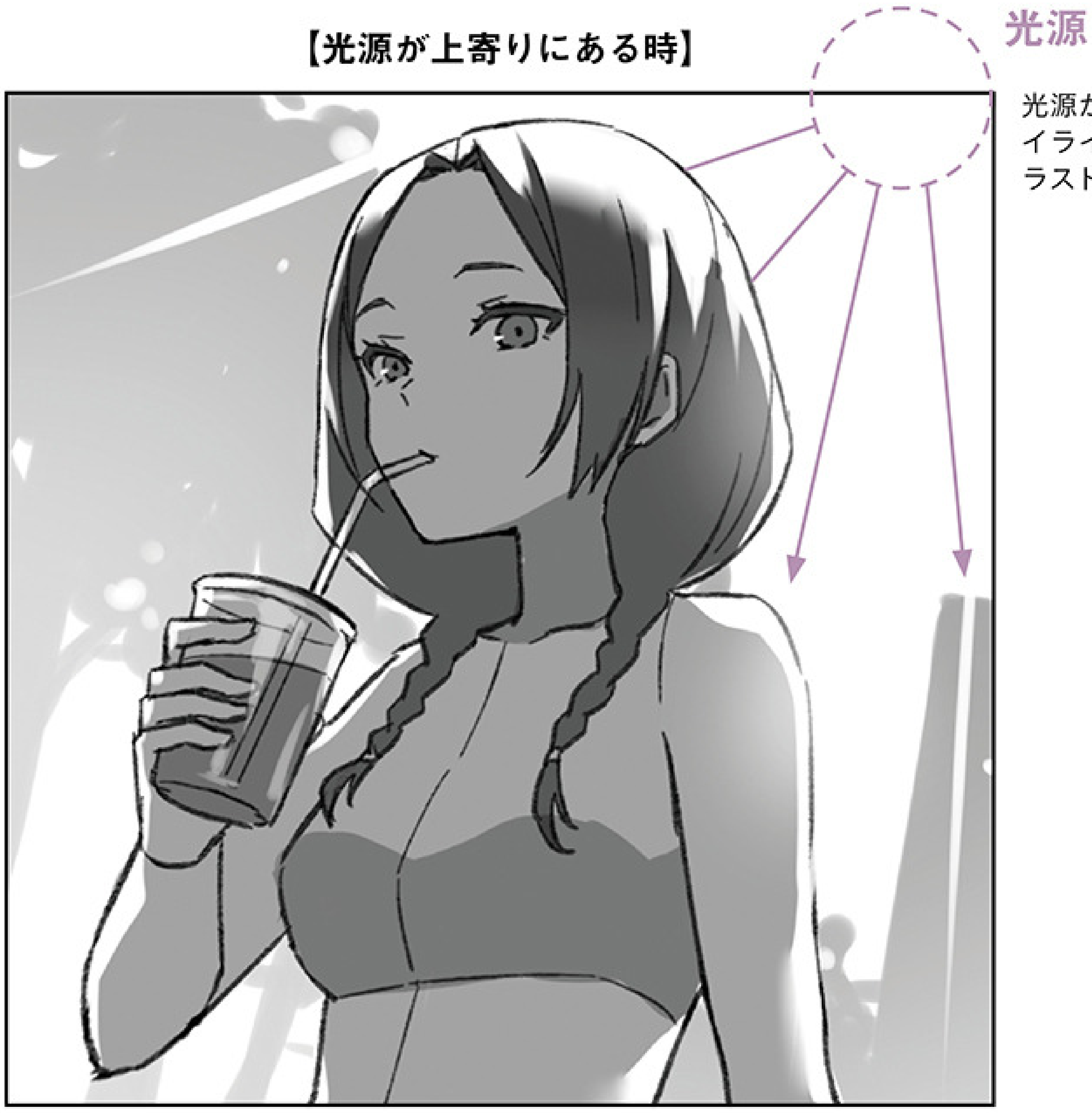
逆光にしてみよう

写真などでも使われる技法ですが、逆光を使い、画面を暗くすることでドラマチックな雰囲気のイラストにすることができます。

光源の位置をしっかり把握しましょう

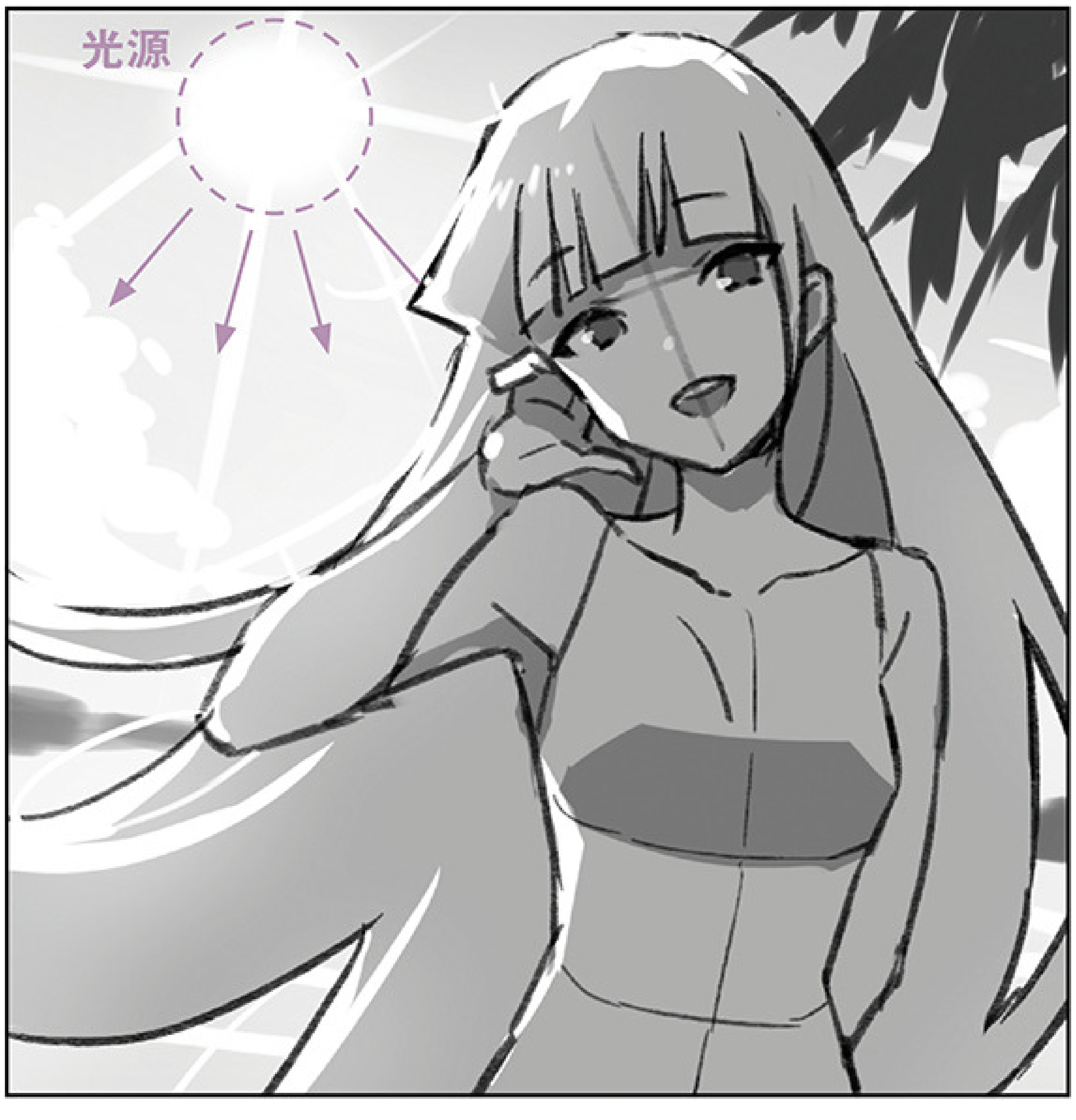
光源とそこから出ている光の方向を理解しましょう。光の当たる角度や場所によって、影ができる面積や影の入り方が変わってきます。

【光源が上寄りにある時】



光源が上方にある場合、頭部や肩などに面積が大きめのハイライトが入ります。光の面積が大きくなるため、コントラストが強く、より明暗差をつける画面作りができます。

【光源が後ろ寄りにある時】



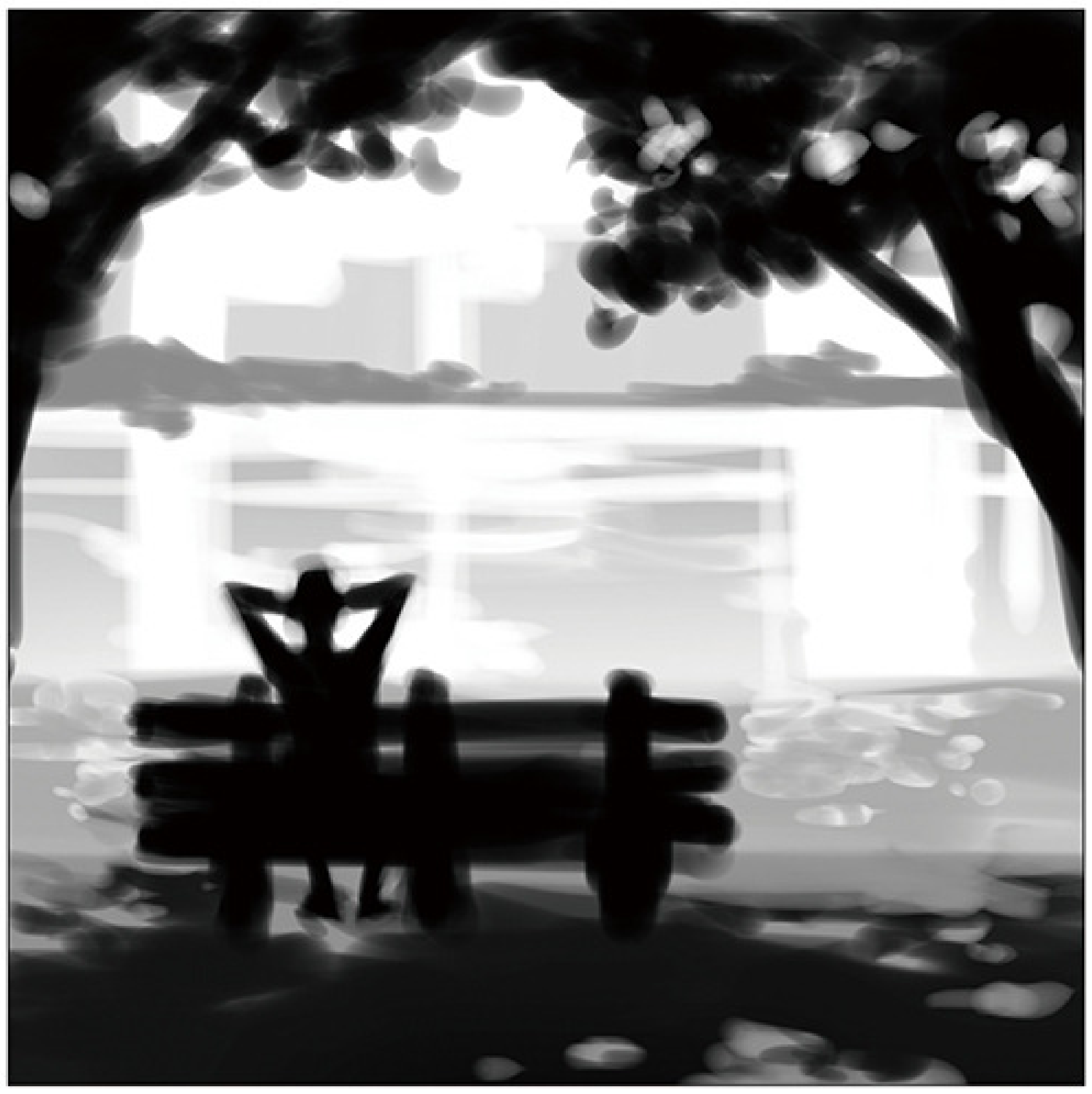
光源が後方にある場合、キャラクターの際に細めのハイライトが入ります。上方からの光源よりもコントラスト感が少ないため、背景とキャラクターの馴染みも良く、統一感のある画面作りができます。

また、左右のどちらに光源があるかによってハイライトが入る側と入らない側ができます。左のイラストの場合、光源が左側にあるためキャラクターの右側にハイライトが入っていません。

シルエットを強調してみよう

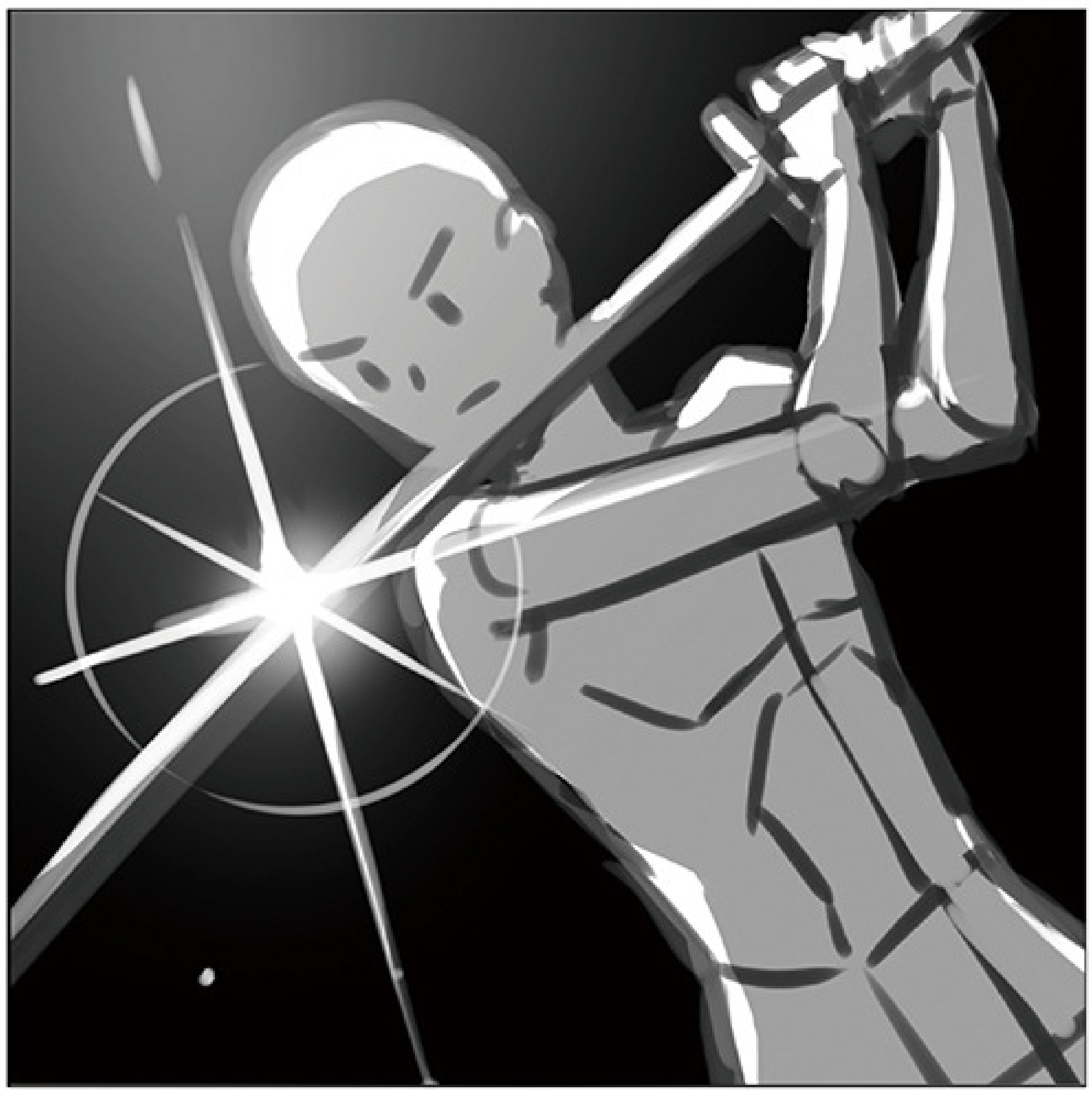
ライティングを使いシルエットを強調することで、イラストにドラマチックな演出を施したり、ディテールや見せたい部分を際立たせることができます。

【ドラマチック演出】



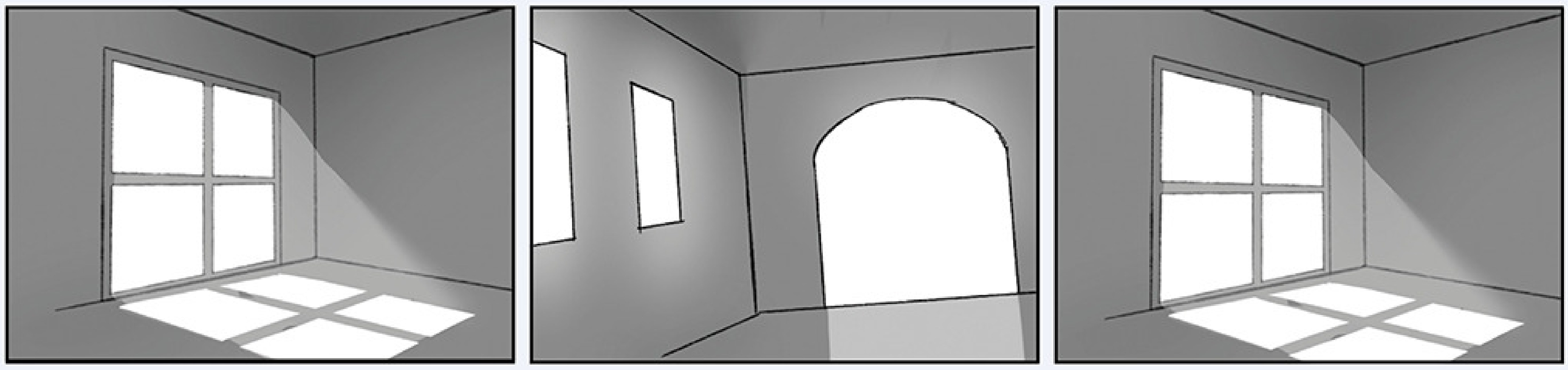
背景や影などの明度を極端に暗くし、他を明るくすることでドラマチックな印象を演出できます。明暗差が強いほど効果的です。

【強調表現】



暗い背景の中に光を置き、コントラストを大きくすることで画面が引き締まり、モチーフを目立たせることができます。

いちあっぷPOINT

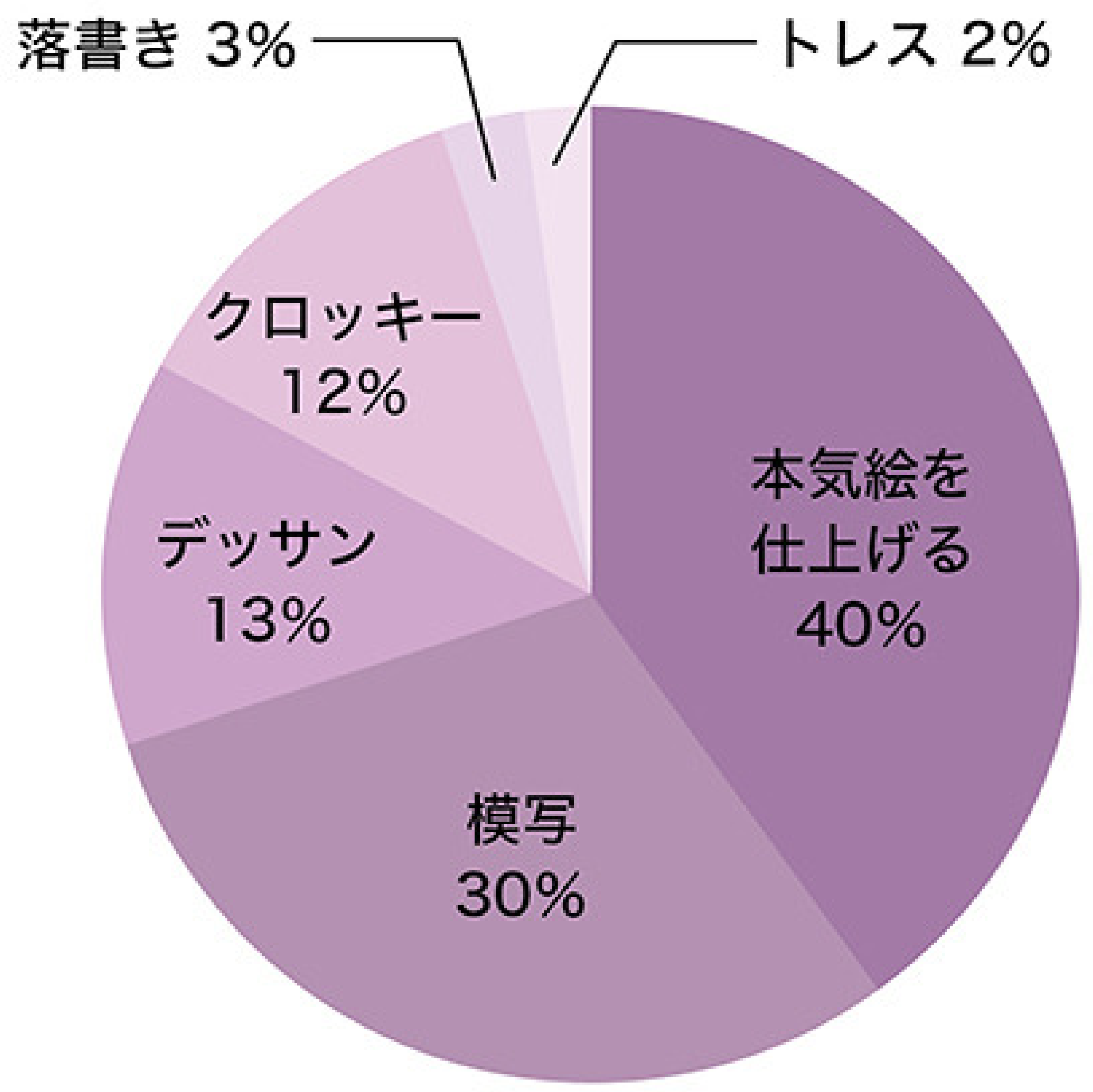


室内のライティングも少しこだわるだけでグッと画面のドラマ感が増すので、取り入れましょう。上記のイラストのような空間内に小物や人物を配置するだけでも、魅力的な一枚絵ができます。場所や窓の位置が変われば、ライティングの位置も変わります。具体的なイメージがある場合、類似した写真や図録などを観察しましょう。また、入る光の強さや色味によって時間帯の表現もできます。

column 03
プロ100人に聞いた！

オススメのイラスト上達方法

オススメのイラスト上達方法を教えてください！



1位：「本気絵を仕上げる」

・一度本気絵を仕上げないと自分の足りない部分がわからないから。
・自分の今の実力が一番確認しやすいから。
・『本気絵を第三者に見てもらう』という緊張感が上達に繋がるから。

2位：「模写」

・自分の思う画風に近づく、基本がわかる、うまい人の技術を知ることができるから。
・ゴールが明確なので、足りてない箇所を客観的に見ることができます。
・「描きたい絵柄」で描くのが一番楽しいと思うからです。

3位：「デッサン」

・デッサンでは空気感・質感・光と影など見えない物も見て《感じて》描くためイメージ力が鍛えられます。
・キャラクターイラストの場合、人体デッサンを継続的に行うのがおすすめです。

4位：「クロッキー」

・人体の流れや動きをよく観察する力がキャラクターを描くうえで上達への近道だと思います。
・様々なポーズを記憶することでシチュエーション設定に奥行きが出るため。

あなたがやっていた特に効果的な上達方法を教えてください！

・いろんな絵を見る、パーツごとに練習する。
・目標にする人の絵を隣において描く。
・自分が描けない、苦手なものを中心にとにかく描いてみること。納得がいくまで資料を買うなり参考になるものを調べるなりして自力で突き詰めてみる。苦手なところがどう苦手なのか理解することが大事です。
・模写、トレス、デッサン、1枚に時間を掛ける。
・上手い人に見せ、遠慮なく添削してもらうのが一番上達しました。
・調べてよく見ながら描く事。なんとなく描くのではなく調べる癖をつけると思ったより描けるようになり楽しくなってきて色んなチャレンジをしたくなると思います。
・毎日描く。
・顔を知っている身近なライバルを持つ。
・整体や医学系の書籍は骨盤の運動や関節の可動範囲などを理論的に理解できます。
・流行りのイラストはとりあえずチェックする。
・いろんな絵師さんの絵を見て知識として貯めこむ。
・色々な人の制作過程を見る。
・SNSで「好き」と思った絵師の過去イラストを遡り、「好き」の理由を分析。
・アニメーターさんの絵からは簡略化された人体の動きの基礎を学べます。
・1hドローイングなどを中心に行っていました。1時間でどんなものを仕上げられるか繰り返し試していました。現時点の技量も把握でき、仕上げまでの時間配分や構図の練習にもなったと思います。
・雑誌の読み放題サービス(楽天マガジンやdマガジンなど)を使うと紙媒体よりコスパが良く、スマホやパソコン、ipadなど複数端末で閲覧しつつ練習できます。
・素体練習をする際は正中線や輪切パース線を入れた方が理解が深まります。
・線を減らす、影を1色しか使わないなど、少ない情報で立体感を出す練習をしていました。
・好きなアニメやゲームの1コマを自分の絵で描いてみる（トレスではなく）。効果の入れ方やその絵の雰囲気作りの勉強になりました。
・人体でよくわからない画角は3Dデータを作成し、それを真似して描くことで身体に叩き込む。

PART2

人気クリエイターに
聞いた！

こだわり作画
テクニック


さくしゃ2
メイキング
動画配信中

01 ラフ制作

まず最初にイラストの色やモチーフを決定します。決定したものを元にキャラクターデザイン・構図・ラフまでを一気に書き上げていくのですが、途中で気に入らなかったり、他の良い案を思いついた場合はまた一からやり直すという工程を繰り返します。趣味でイラストを描く以上、気に入ったものを描くのが一番です。

■ラフ例1



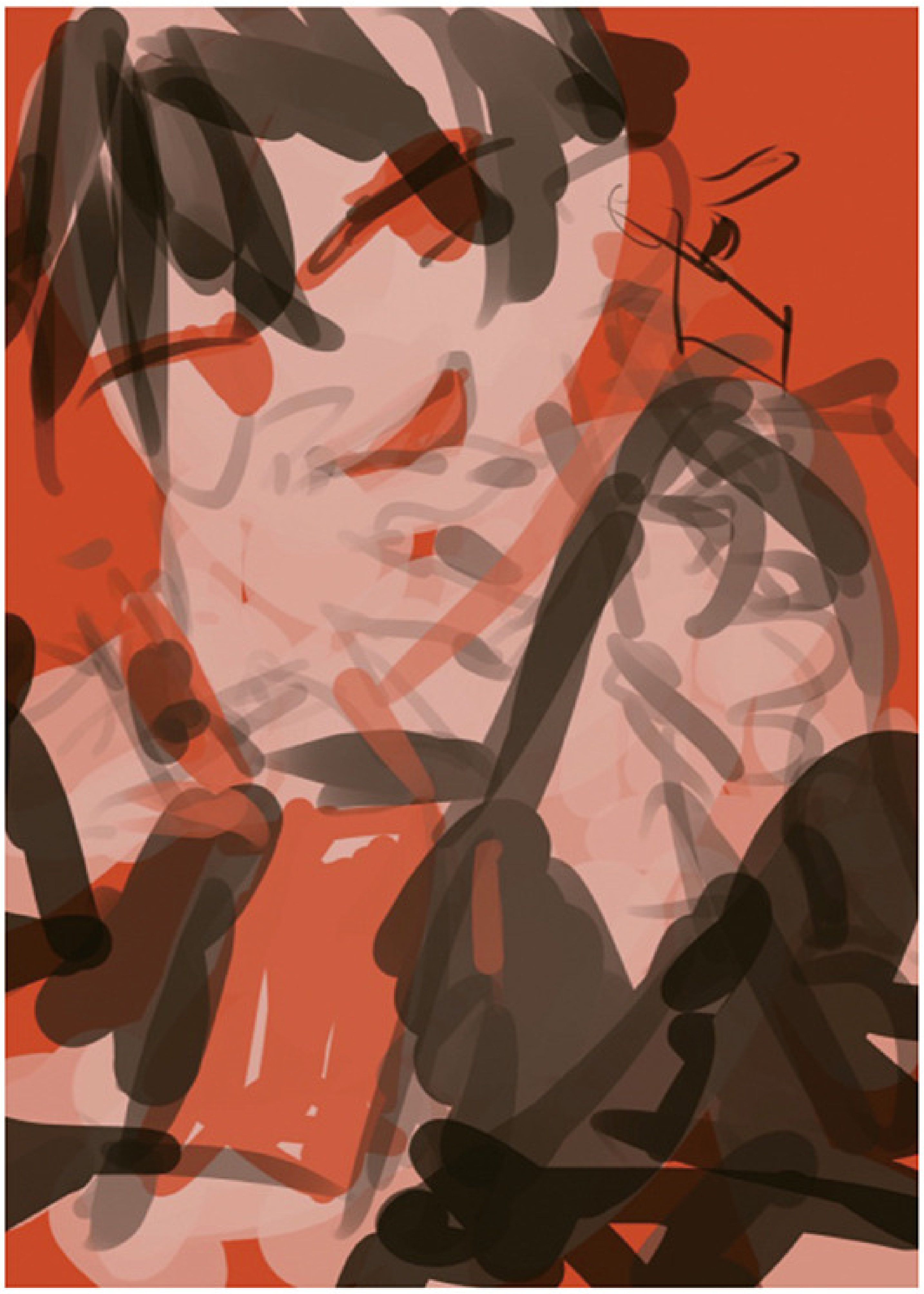
青・赤・白をメインにした、サイバーパンク的なケーキを食う男。

こだわりPOINT



Colorsというアプリでイメージに近い配色を作り、それをもとにラフを制作していきます。

■ラフ例２



好きな色の朱赤をメインに、レトロな電話型スマホケースとトラの刺青がモチーフのキャラ。

この段階ではバケツ塗り、濃い鉛筆(ブラシサイズ200前後、不透明度80前後)を使用しています。

■ラフ例３



ウーバーイーツみたいな男。
カロリーメイト、モンスターエナジー、インゼリーのような携帯食を食しているイメージ。

■ラフ決定



ラフ例３の色とモチーフを拾いつつブラッシュアップしました。

ウーバーモチーフのリュックも背負っています。

こだわりPOINT



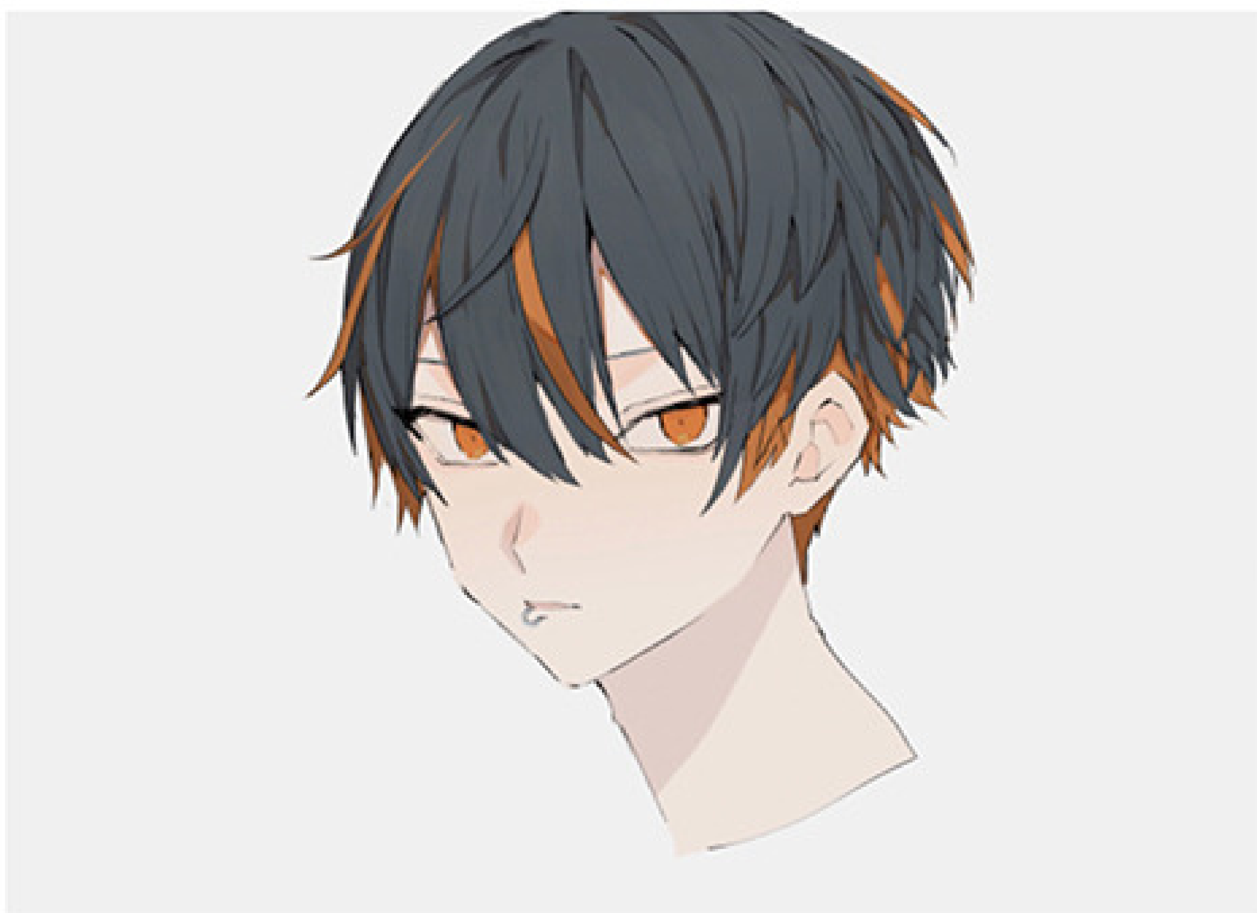
実はラフ例３もここまでできあがっていました。途中で描いているイラストが気に入らなくなることが多々あります。もったいないようにも思えますが、自分の納得のいくイラストを目指しましょう。

02 線画・塗り

ラフの時と同様に、線画とカラーも同時進行でやっていきます。一気に書き上げたうえで、修正や調整を重ねていきます。

■顔





まずは顔から整えていきます。顔を完成させてから体を描くとテンションが上がるので、自分の好きだと思う部分から描くことも大事です。顔正面の情報量を少なくする代わりに、後頭部の書き込みを増やすことでバランスを取りました。また、あえて不自然なまでに水彩境界を付けています。

■体のラフ



ラフの段階から顔の向きなどが変わったので、改めて体や服装などのラフを仕上げていきます。後から無くすこともできるのでリュックや小物なども書いておくと、完成イメージがしやすいです。

03 調整

だいたいのキャラクターが完成したので、ここからは調整や変更を行っていきます。おおかたできていますが、この段階でも試行錯誤し、より理想のイラストにしていきます。



目元に強い赤を入れました。眼球やまつげにハイライトを入れずとも目に注目がいくように、今回のイラスト内の最高彩度で入れています。



彩度や色をグラデーションマップを用いて調整しました。また全体的に黄色っぽかったので、青っぽく変更しています。



髪のオレンジを減らしました。使用する色もこの段階で決定し、缶を塗りました。



首が長すぎたので、短くしました。また、缶を持つ手も追加で描きました。

小物作画





ラフ状態で置いてあったリュックや服の装飾などの小物類を作画していきます。

こだわりPOINT



この段階の作画では傘が画面内に映り込んでいるのですが、完成イラストにこの傘はありません。さくしゃ２のイラストにはそのキャラしかいないという特徴があり、傘があることで第三者を彷彿とさせるためボツになりました。

■空気遠近法



モノクロにして明度比を確認しつつ、ソフトライトで灰色がかった薄い青をのせ、前後関係をはっきりさせました。メインカラーの彩度が一定のラインを超えないように塗り進めていきます。

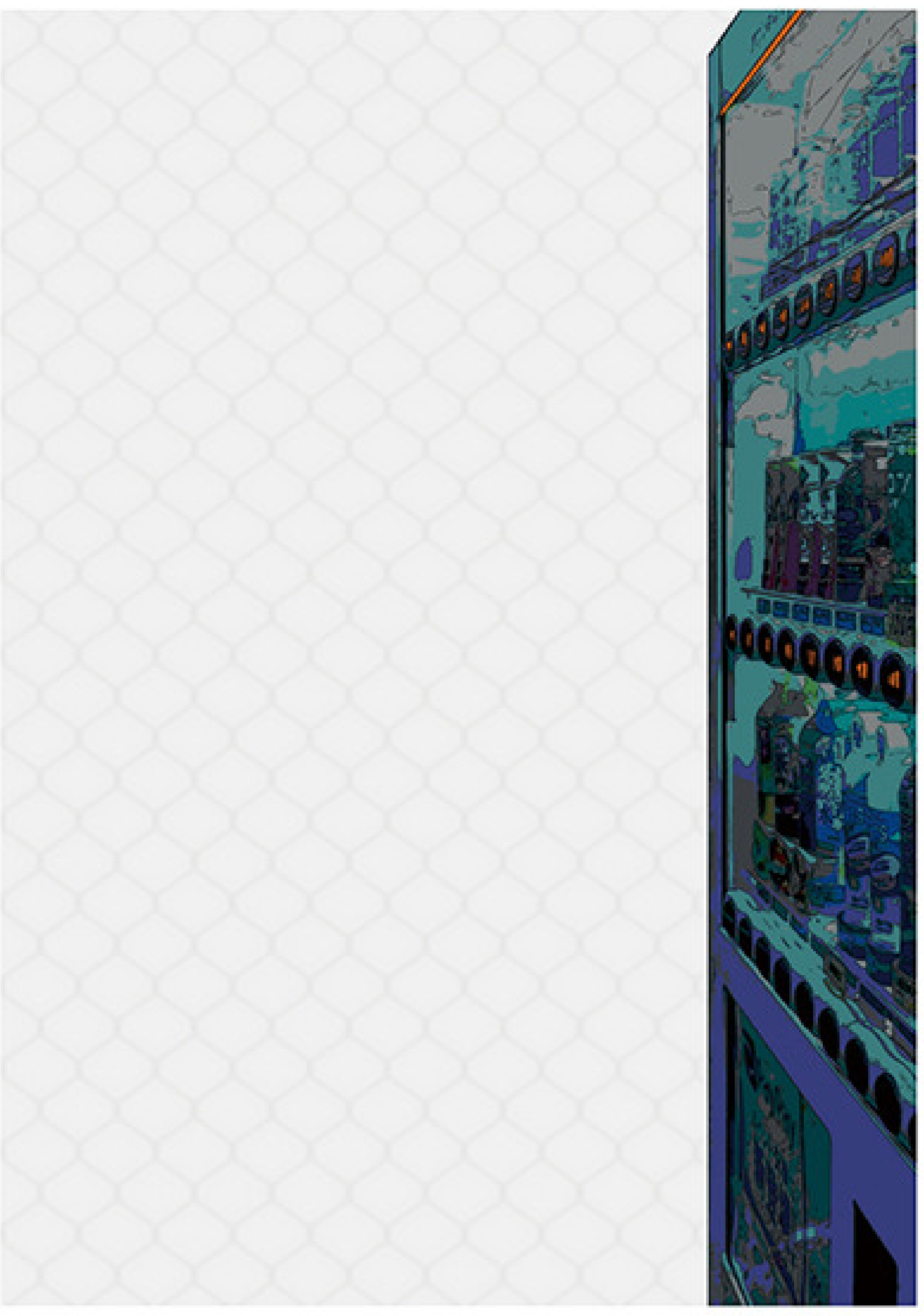
■黄金螺旋



黄金螺旋を使って顔と手の位置を調整しました。黄金螺旋を使うと全体のバランスが整い、作画が映えます。十字と渦巻きのあたりに目だたせたいモチーフをおきましょう。

04 背景

今回は自分で撮った写真を参考に背景を描きました。色調補正の階調化からフィルター効果でイラスト調にし、加筆をしていきます。





こだわりPOINT



背景をぼかし、人物周りを白くすることで前後関係をしっかりさせます。また最近では、背景をぼかしたイラストが人気になりやすいです。流行などもイラストに取り入れてみましょう。

05 完成

統合して背景と人物同時にトーンカーブをかけました。水彩テクスチャーを薄くかけて完成です。




さとうぽて
メイキング
動画配信中

01 キャラクターデザイン

キャラクターデザインにおいて大切なことは様々ですが、イラストを描くうえではどのようなキャラクターにしたいかを考えることも重要なものの1つです。今回は元からできているオリジナルキャラクターにシチュエーションを加えることでキャラクターデザインをしました。

■元のキャラクターデザイン

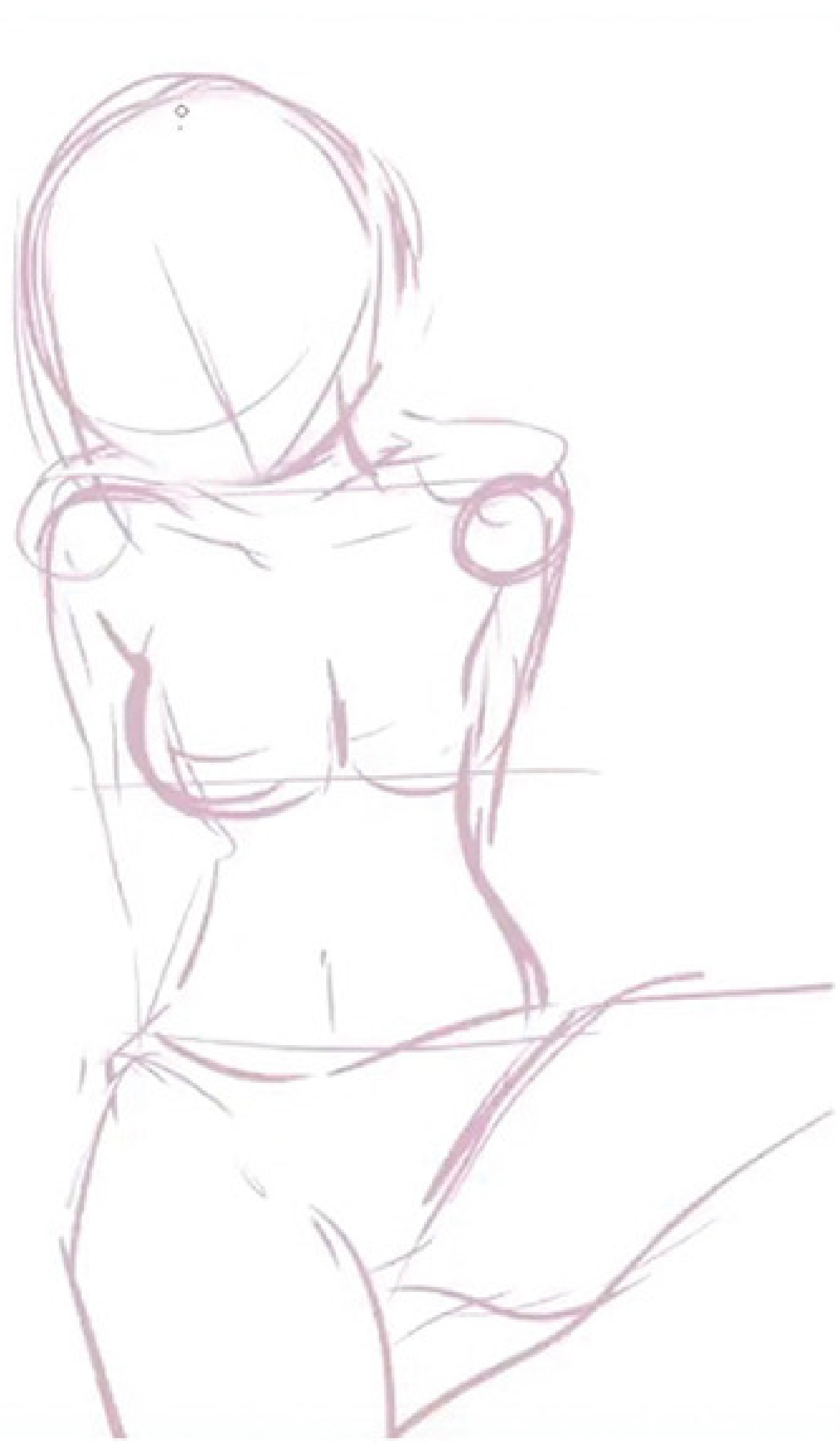




立ち絵やデザインは既にあったため、今回は元の衣装をモチーフにしながらシチュエーションに映えるように水着衣装をデザインしました。

02 構図

可愛い女の子を描く場合、どこを一番に見てもらいたいかを意識しながら構図を考えます。今回の場合は水着衣装ということなので、胸とお腹に目線が行くような構図にしました。



この段階で素体を描き、キャラクターの向いている方向や顔や関節の角度、体のバランスなどを調整しながらきっちりと決めます。

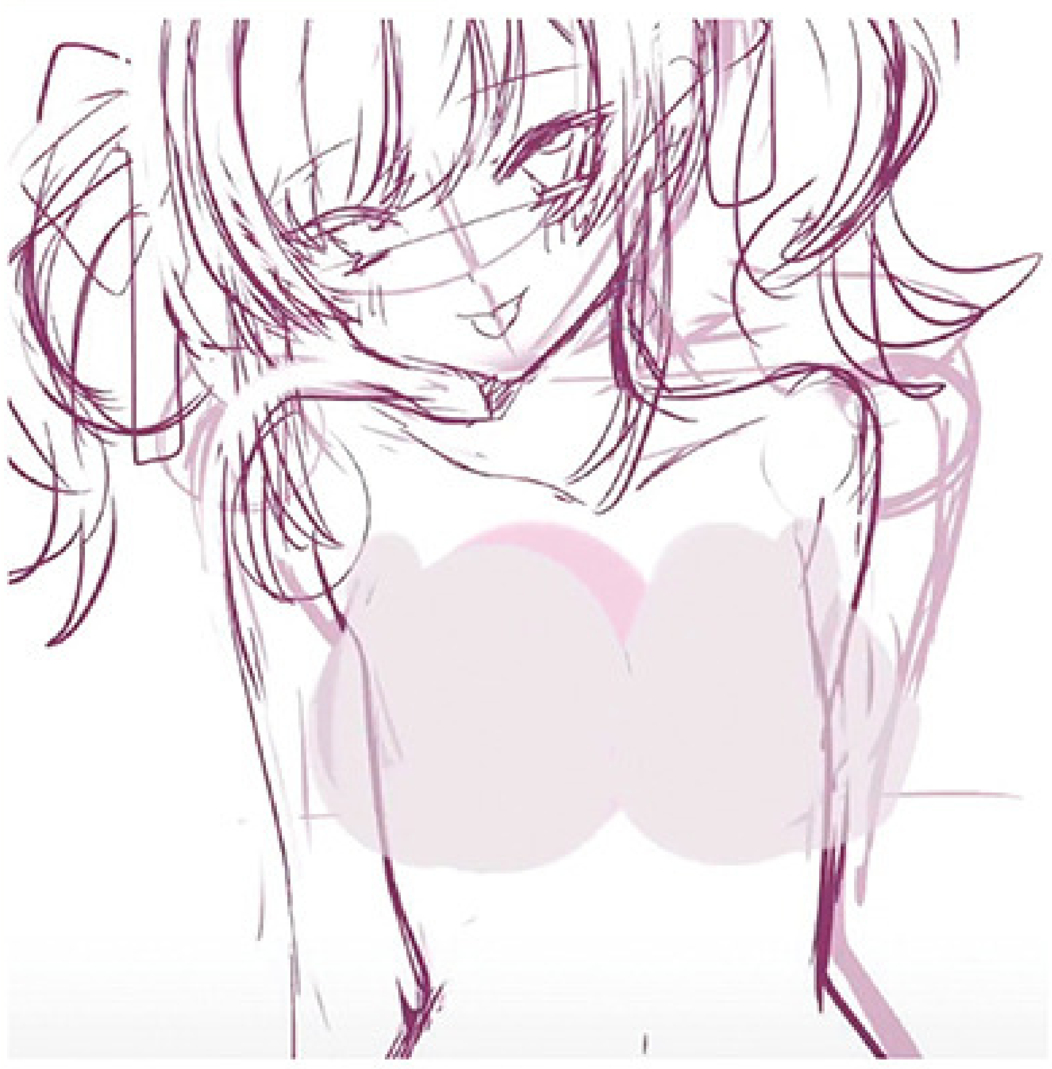
03 ラフ制作

構図の段階でできあがった素体の上から、具体的にキャラクターを描いていきます。髪型や服装、表情などの大まかな部分をここで決めていきます。



手をピースの形で顔付近に持ってくることで、顔や胸のあたりに視線を誘導しています。見せたい部分の情報量を増やすとイラストの中心となる部分を決めることができます。

こだわりPOINT



ラフを作る際に、胸のような前に出てきてしまう部分をそのまま描くと、後ろの体や腕の線と重なって見づらくなってしまいます。そうならないように、後ろの線が透ける程度に塗りつぶしてアタリを取るとやりやすくなります。

04 カラーラフ

完成形を考えながらラフにおおまかな色を乗せ、背景や髪についているアクセサリーも描きこみます。また光の入る方向もここで決定しておくと、ライティングによってできる明るい部分や影の位置も考えることができるため便利です。ライティングには視線を誘導する効果があるため、今回目立たせせたい胸やお腹に集中的に光が当たるように設定しました。

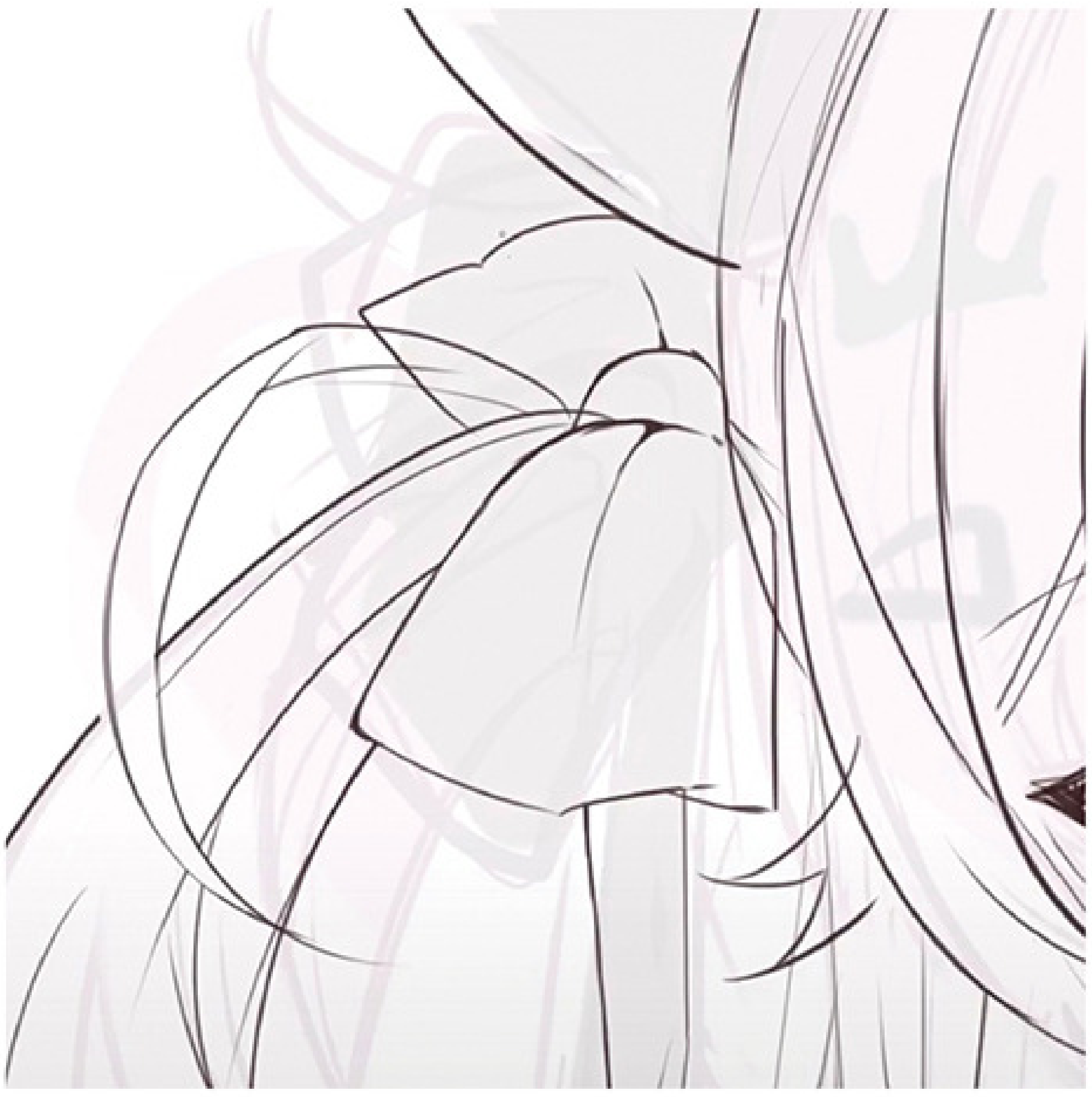


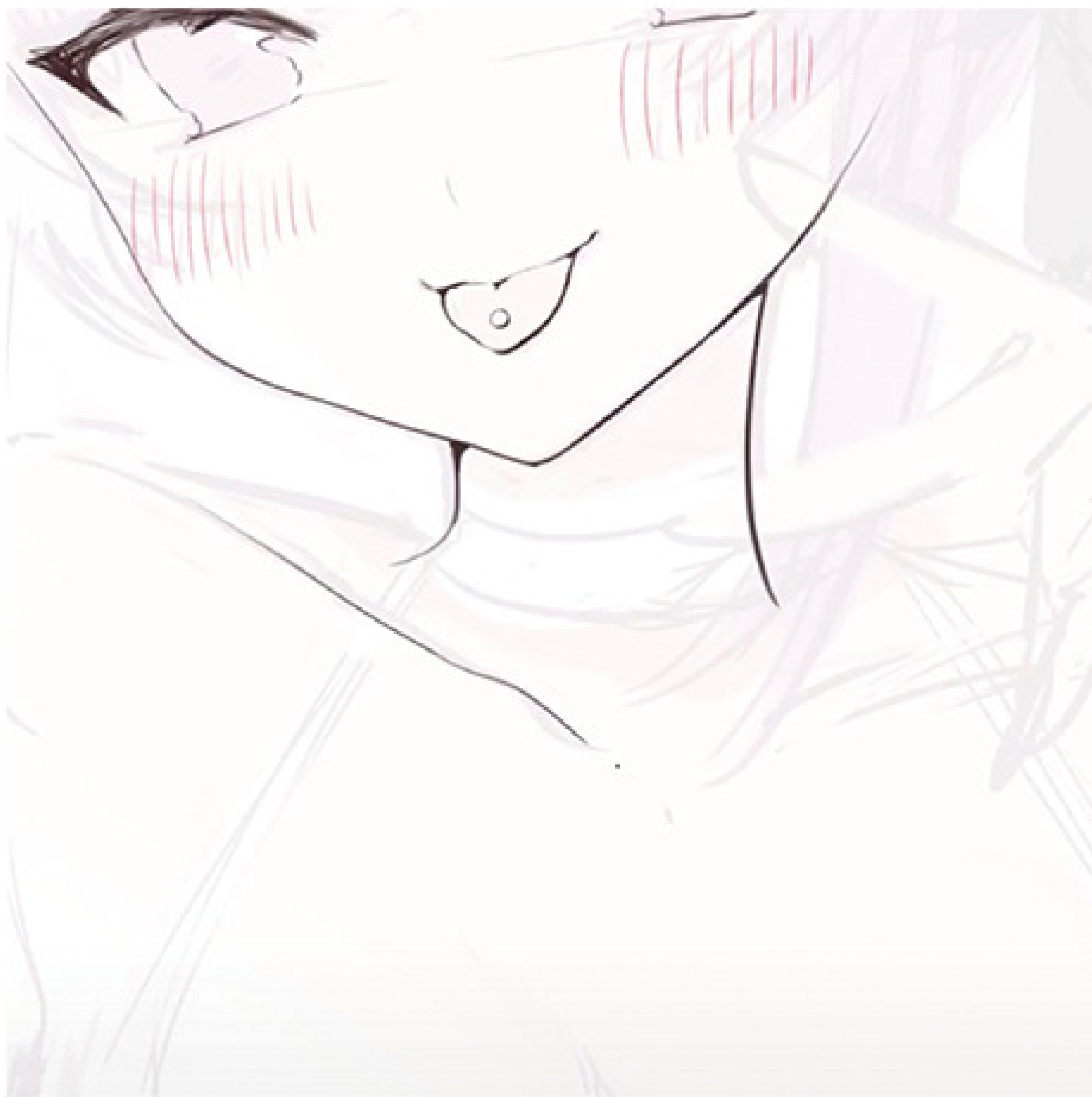
05 線画

線画では綺麗な線を描くことには固執せず、何度も線を重ねながらラフから形を整えるイメージで作成しています。ラフの段階で体のバランスや構図などをしっかりと決めているため、ラフを下のレイヤーに置きながら線画を作成できます。線画にはSAIのブラシを使っています。



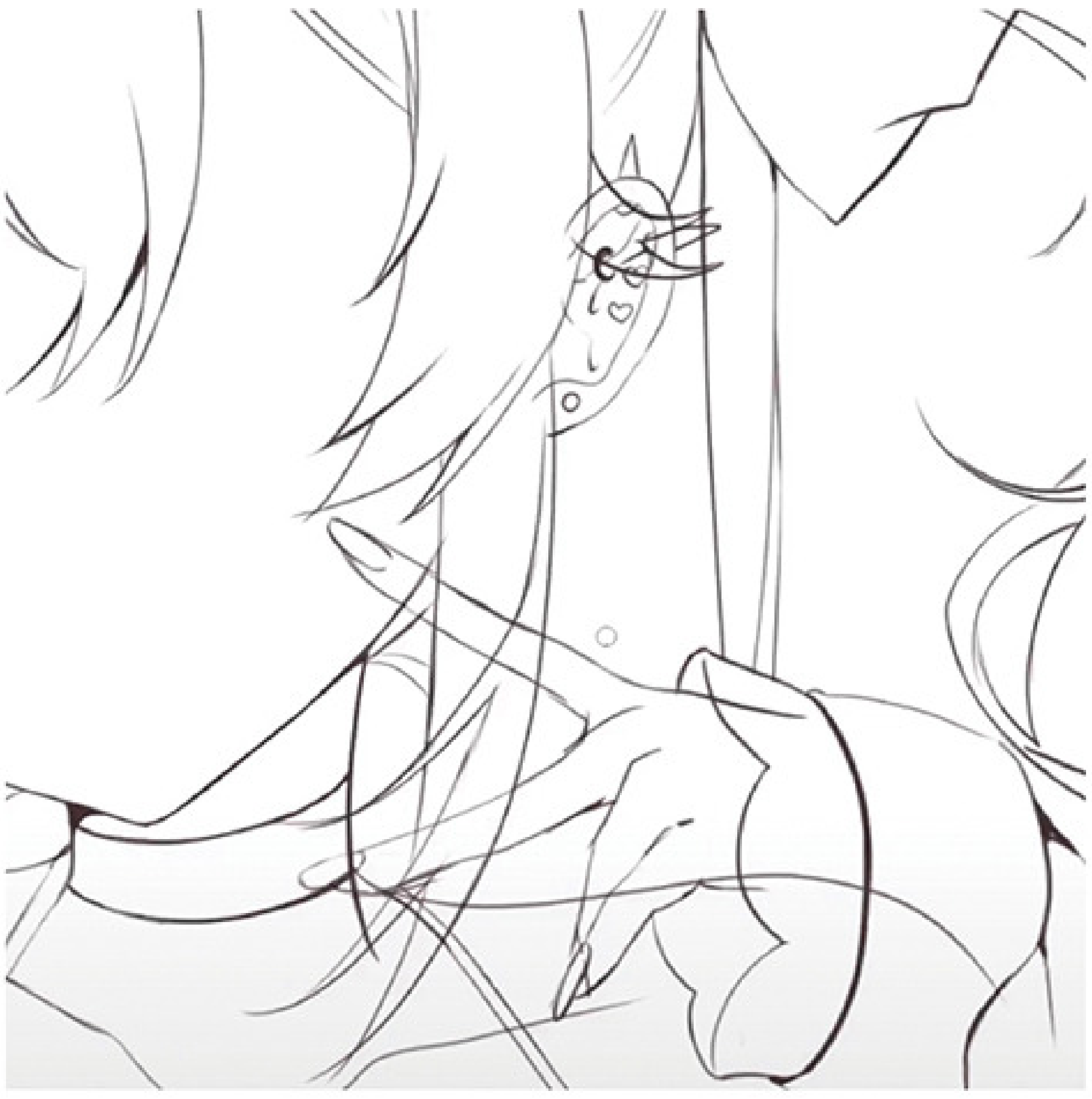
■線画の描き分け





物や部位が重なる部分、影が落ちる部分の線画は太くしています。今回のイラストの場合は、リボンのシワ部分やあごの下部分にあたる首の線を太くしています。

■重なり部分を無くす





線をまっすぐ描くためにまずは線の重なりを気にせずに線画を描きましょう。その後に消しゴムや書き足しで調整を行う方が線が崩れることもなくやりやすいです。

こだわりPOINT



まつ毛の線画は束感などを出したいため、あえて筆先のタッチが分かるように荒く描いています。

06 塗り

線画が完成した段階で完成イメージを設定するために大まかに色を塗ります。塗りにはSAIの鉛筆ブラシと髪や服などの細部を塗る線画ブラシを使用しています。大まかに色をつけた後は、基本的に好きな部分から塗っていきます。イラストを完成させるためにはモチベーションも必要です。



■顔





美少女のイラストを描く際に大事なことは「表情」です。今回はいたずらっぽく誘うような笑みを浮かべているため、仕上げる過程でやや目を細くしています。

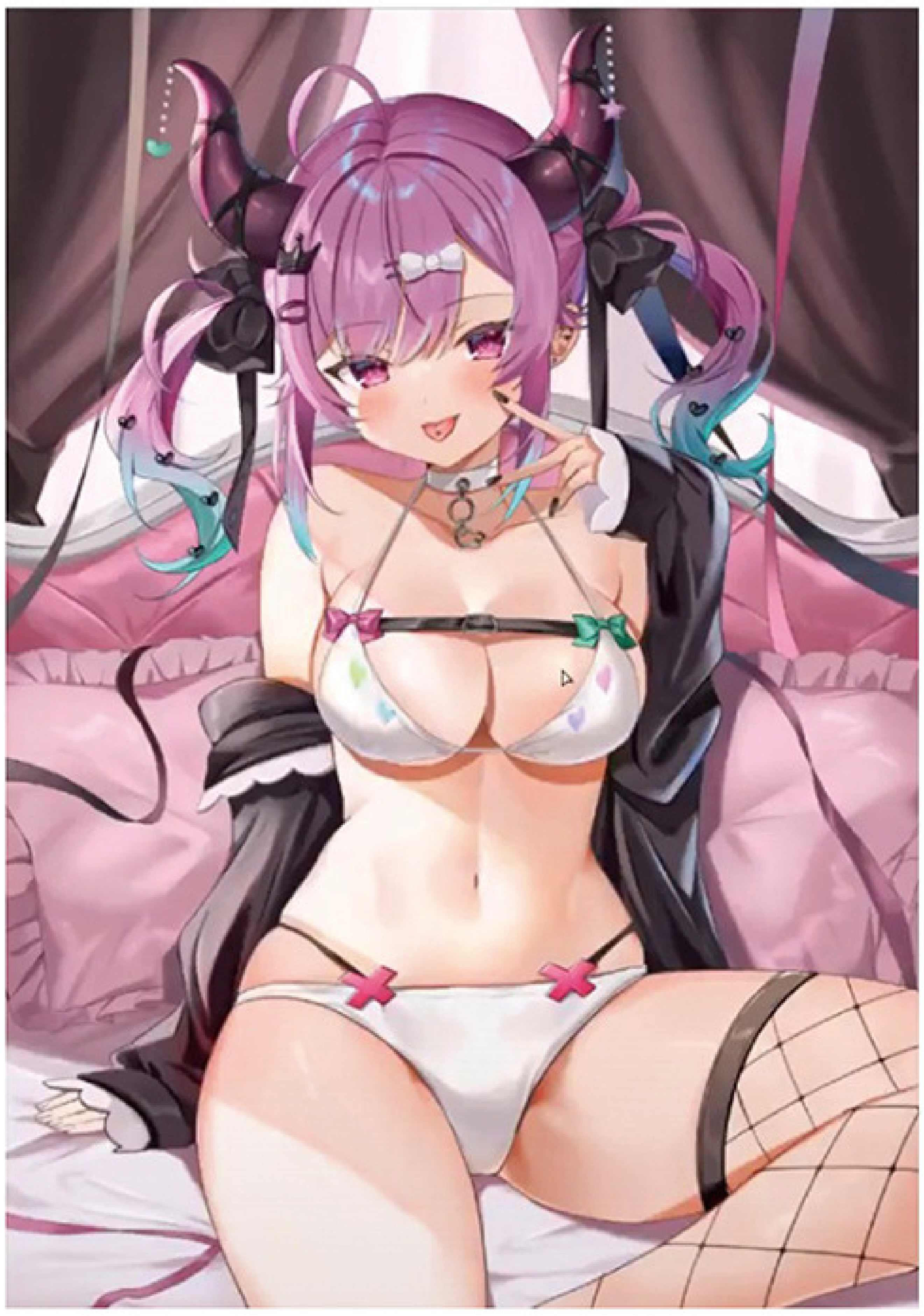




目のこだわりですが、最後はレイヤーを統合して縁に軽くオレンジを入れてから輪郭をぼかしています。そうすることで目力と瞳のうるうる感がアップします。

■背景

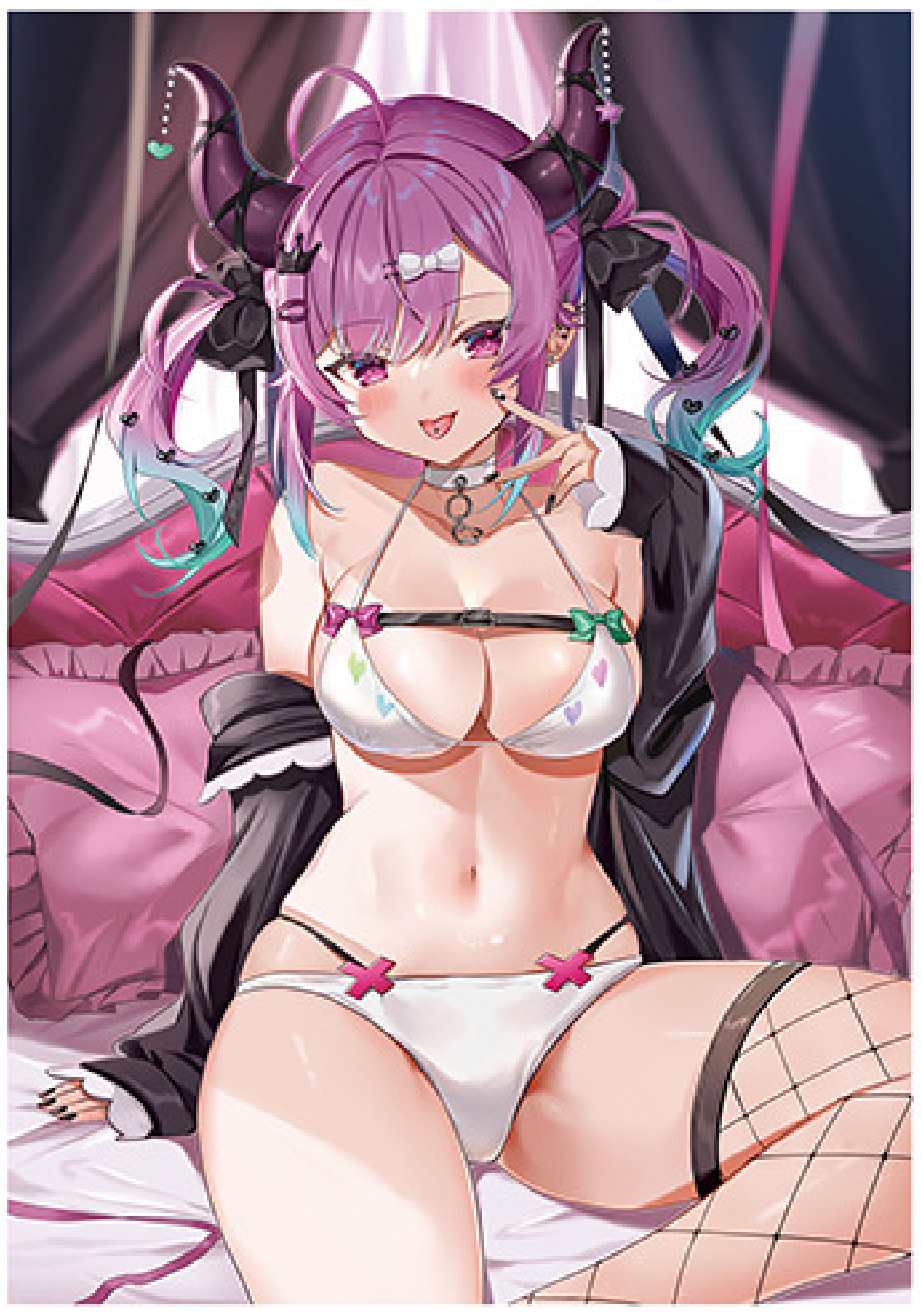


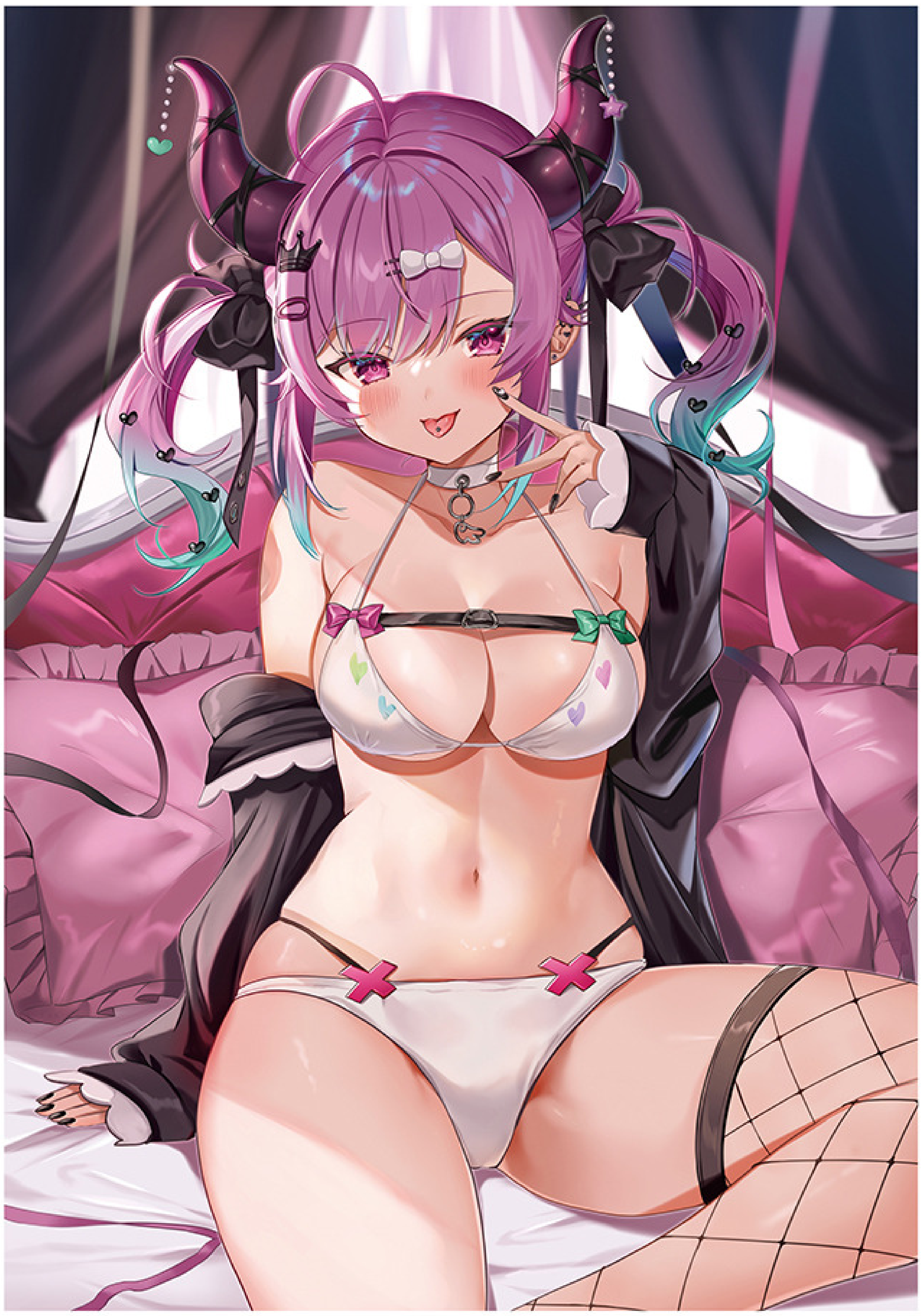


基本的に背景は線画を作らず、ほとんど塗りの段階で仕上げていきます。そのため背景に色を置くときは全体のバランスが見られるようあまりキャンバスを拡大せずに作業をします。背景の大枠を塗った後にシワなどの細かい部分を塗っていくとバランスを保ちつつ背景を描けます。また、小物などは参考になる資料を見ながら描くのがオススメです。

07 仕上げ

仕上げでは細かい部分を調整していきます。今回のイラストの場合は逆光のため、最後に薄くオレンジで乗算をかけ、光の強く当たる部分を発光レイヤーでさらに明るくしています。





こだわりPOINT





髪の艶や角の光沢も強くするとイラストがより華やかになります。

08 完成

最後にイラストの空気感を演出するためにエフェクトを追加して完成です。エフェクトにはクリスタの素材ブラシを使用しました。

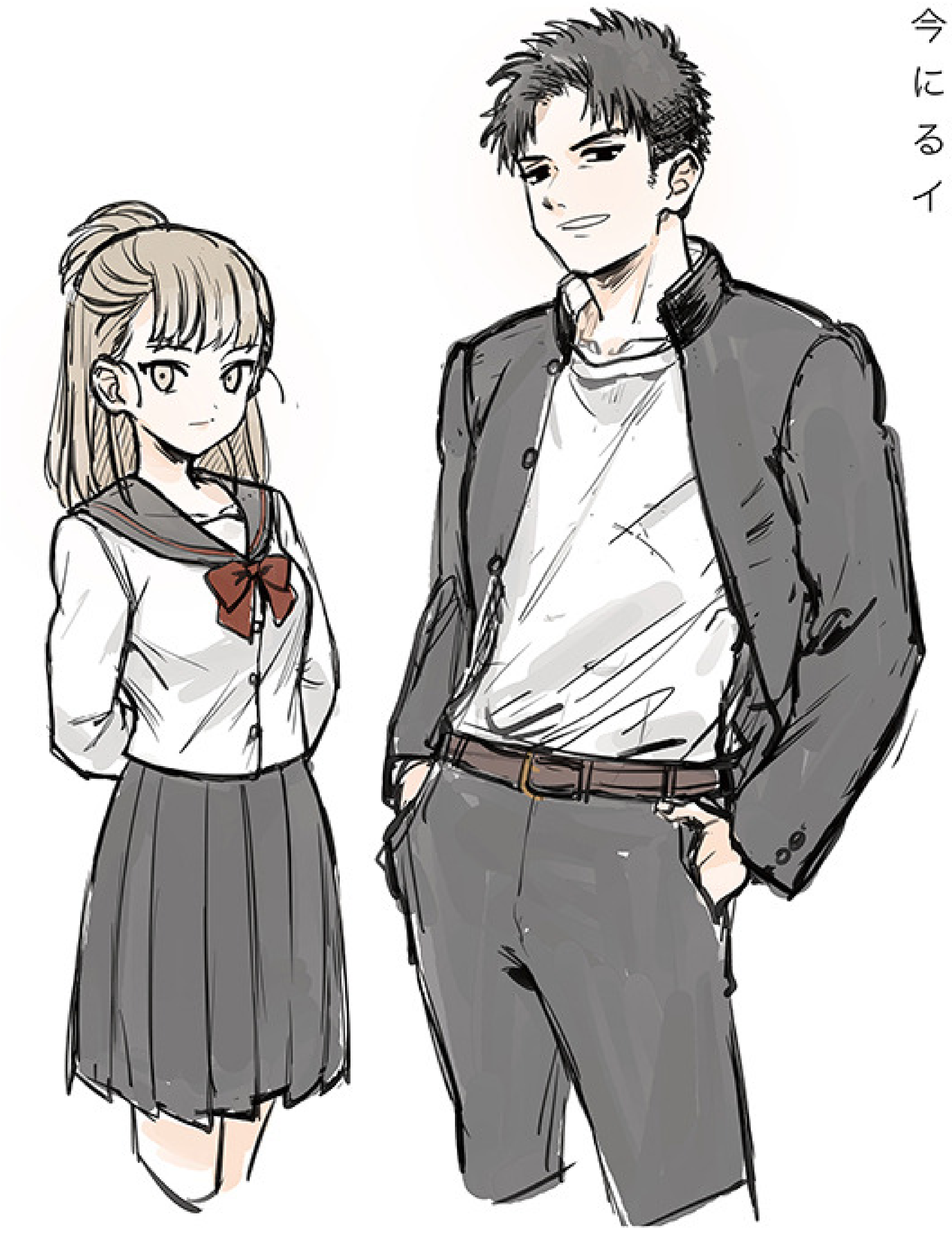



なつく
メイキング
動画配信中

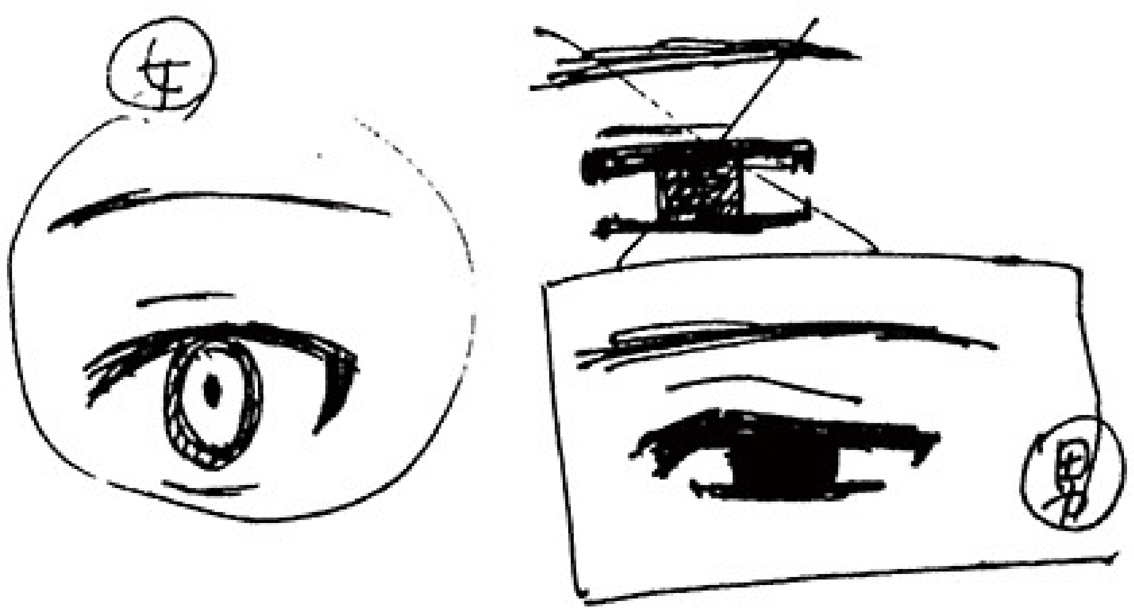
01 キャラクターデザイン

映えるイラストは一枚絵からストーリー性を感じられることが重要だと思っています。描く側も見る側も楽しめるからです。このストーリー性を持たせるにはキャラクターの関係性を決めることが大切です。設定を決めることでキャラクタービジュアルの方向性が、関係性を決めることで構図の方向性が見えてきます。

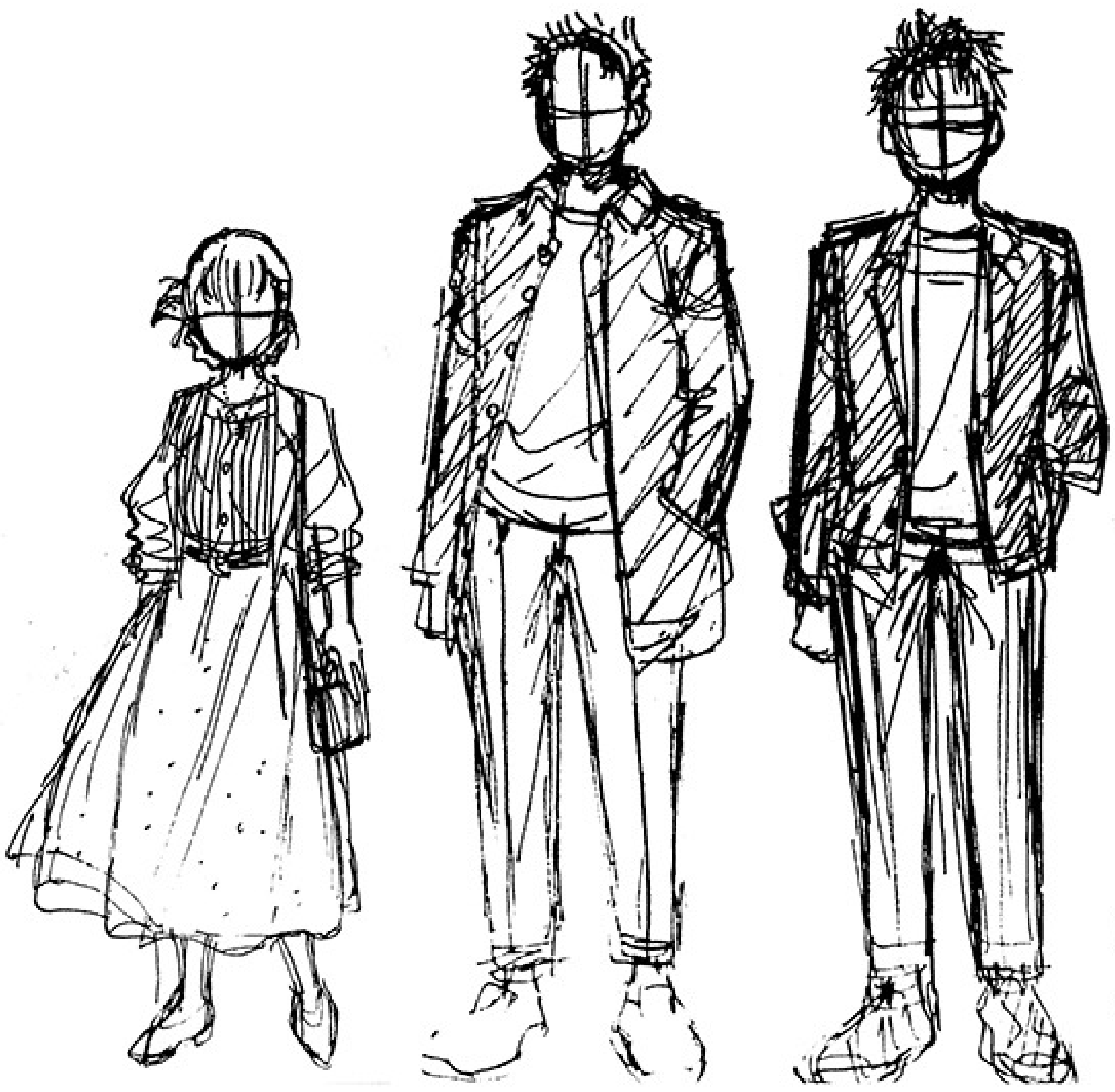
■完成したキャラクターデザイン



今回はセーラー服の女性と学ランの男性を描くことにしました。キャラクターデザインの方向性を定めるために「優等生×不良」の設定を付け加えて、デザインを考えていきます。



■キャラクター設定のアイデア出し





頭の中からイメージを出すことが大切です。私の場合は付箋にボールペンで適当に描いてイメージを固めています。

■キャラクターの関係性



ストーリー性を持たせたいので、2人の関係性を考えます。今回は「幼馴染」「ある日を境に成人まで仲直りできていない」といった設定を加えました。



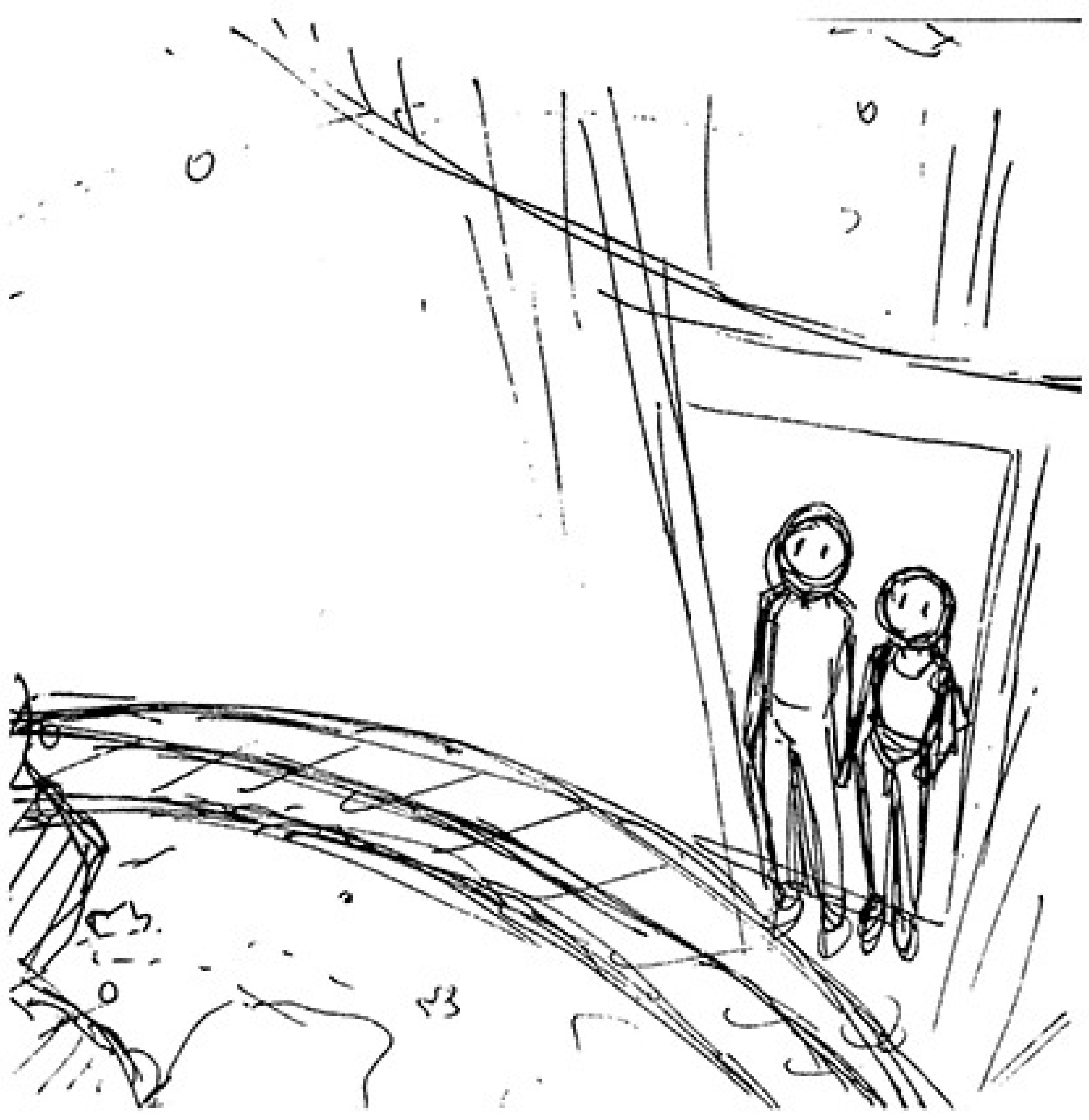
02 構図

関係性を踏まえて、構図を考えます。「仲直りができない、素直じゃない2人」なので、喧嘩をしている様子を描くことにしました。さらにアイデアを広げ、コンセプトを「水槽又はショーケースの中で、つかみ合いの喧嘩をする2人。大人になった2人が呆れて見ている」にします。大人になった2人を描くことで、一枚絵の中にストーリーを感じさせるのが狙いです。

■構図のアイデア出し

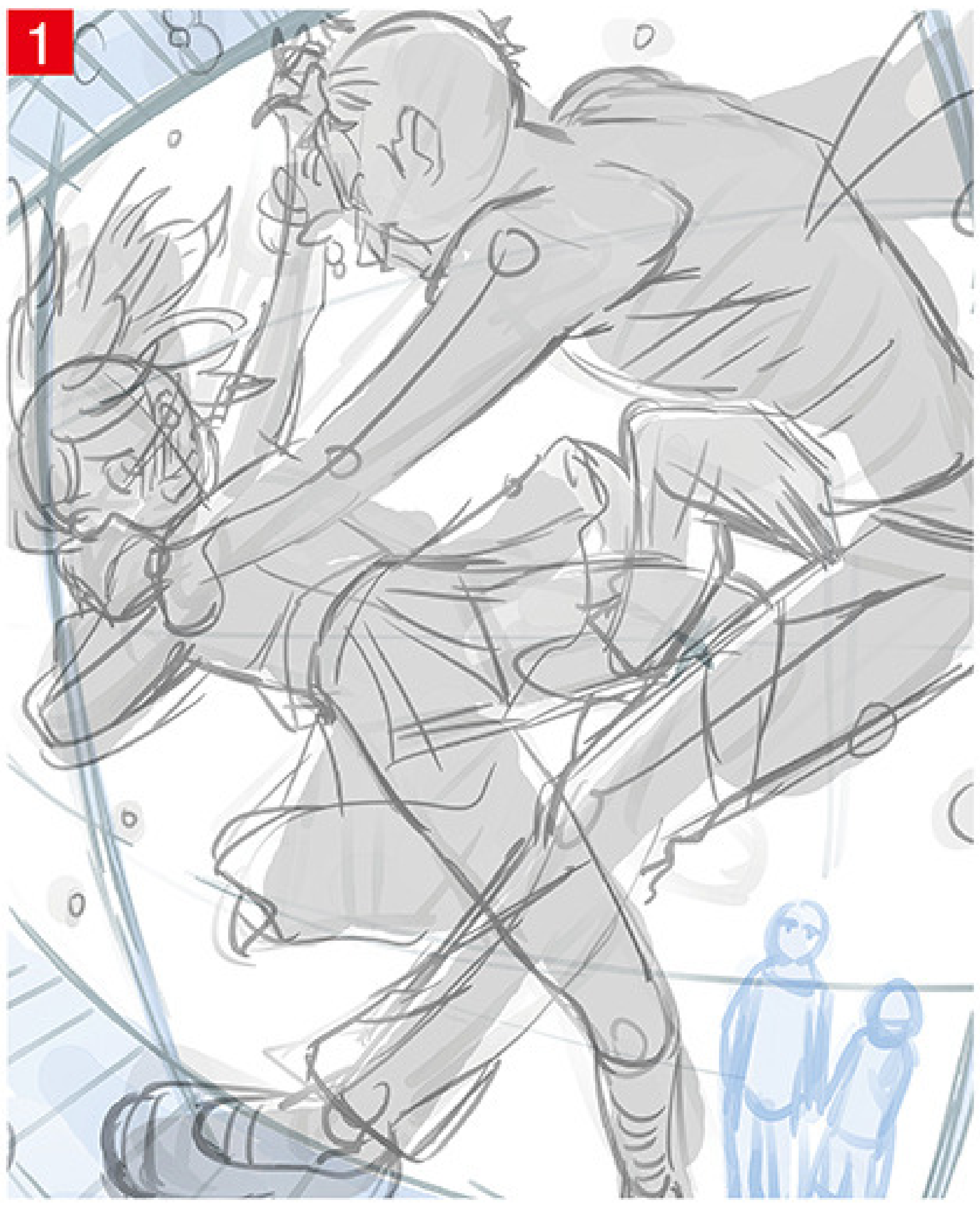




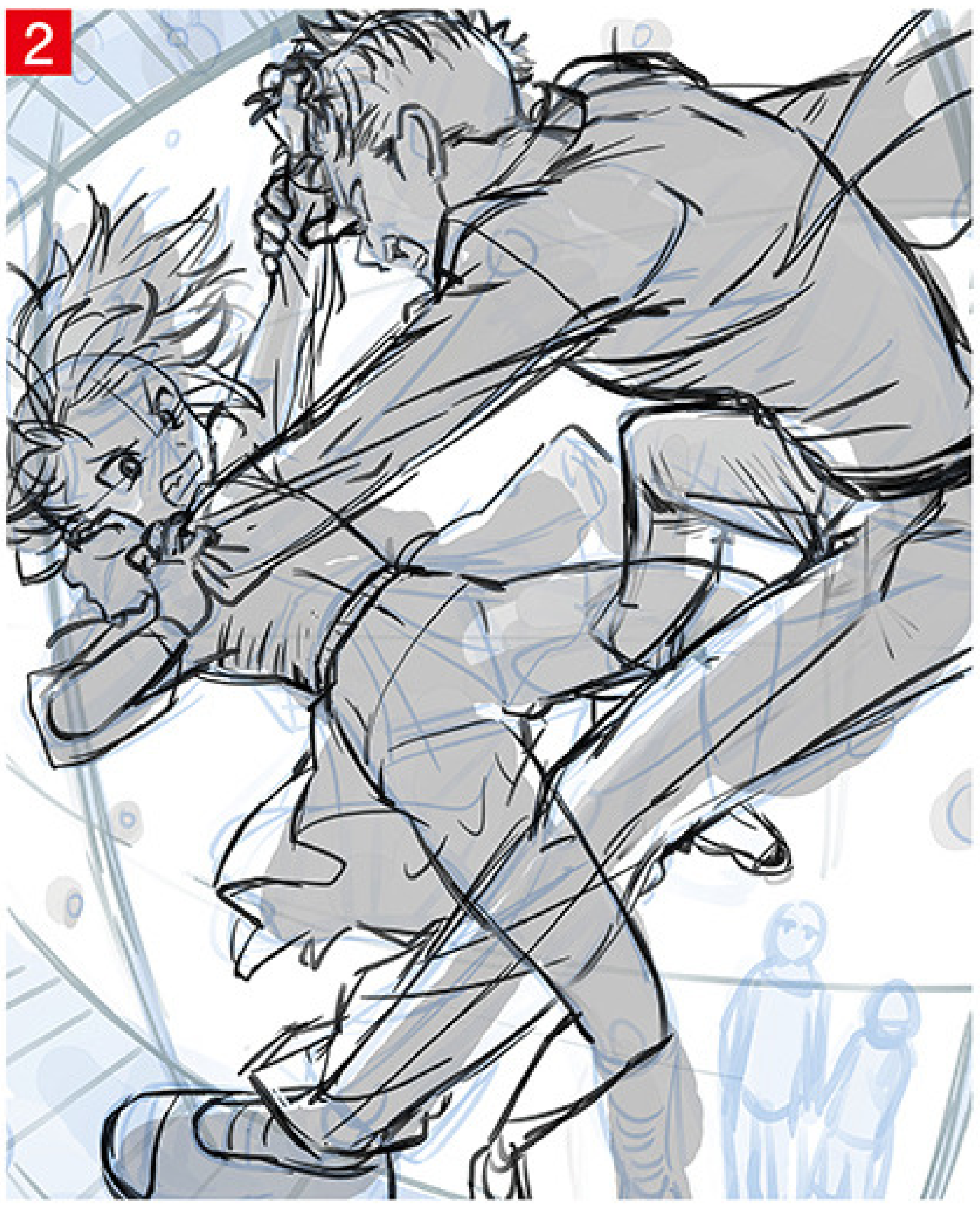


03 ラフ作成

アイデアスケッチを元にラフ画を描いていきます。キャラクターの表情など、細かいところまで設定やネタを考えることでストーリーに深みがでたり、見る側を楽しませる要素になります。



それぞれの位置を考える程度に構図を決めます。



シルエットを描いていきます。



キャラクターの表情を具体的にします。女性は可哀想に見えないよう不敵に笑うような表情に、男性は必死な感じにしました。



奥の2人のラフを描きます。

こだわりPOINT

人物を描くときは、自分が得意な顔の角度を意識しておくと良いです。例えば、ダイナミックな構図で魅せたいと思っても、俯瞰やアオリを上手く描けないと製作途中に萎えてしまうことがあります。私は横顔が得意なので2人以上を描く場合は、どちらかを横顔にすることが多いです。

04 カラーラフ

ラフに色をつけて完成イメージを考えていきます。全体的に青みが強いイラストなので、ハイライトの光を補色である暖色系にして画面にメリハリを作ります。さらにライティングも考えます。今回は喧嘩の躍動感を魅せたいので人物の表情や動きにライトを当てて目立つようにしました。



1 ラフの上からオーバーレイで色をのせます。



2 さらにオーバーレイで色を加えて、加算レイヤーでハイライトをのせます。



3

背面の水槽と人物を描いていきます。面白みを持たせるために背景を魚眼っぽく歪ませていますが、正確性はあまり気にしてないです。手前がメインとなるイラストのため、見る側が気にしにくいからです。また、水槽の外の人物もほとんど見えない演出にするため、しっかりと描き込みません。逆にしっかり描き込み過ぎると、画面内で目立つ構図になり、一番魅せたい「喧嘩している2人」が目立たなくなるからです。

こだわりPOINT

パーツごとに塗っていると全体の色がバラバラになって失敗してしまうことが多いです。塗り分けたときに彩度を低くして統一感を持たせることをオススメします。キャンバスをあまり拡大せず全体を見ながら塗るのがポイントです。

05 線画

メインとなる「喧嘩をしている2人」の線画を描きます。カラーイラストなので線が主張しすぎないように、線の強弱をあまり付けないようにしています。ただ、喧嘩の勢いを上手く描写することも大切なので気を付けながら描きました。ラフが上手く描けたと思ったときは、なるべくラフのとおりに描いて、ラフが上手く描けなかったときは線画で調整する気持ちで描きましょう。



こだわりPOINT

全てが秀でた絵を描くことは難しいので、自分は何が得意なのかを考えることが大切だと思っています。私の線画は漫画的な表現です。この漫画的とは絵の虚実のことで、例えば服のシワ、布が厚ければシワは少なく、薄ければシワは多くできます。制服のスカートも翻ってもプリーツにシワは残りません。ですが、シワを描くことが好きならば自由に描いて良いと思います。好きなことや得意なことを魅せたほうが自分も楽しいし、見ている側もきっと楽しいと思っているからです。

06 塗り

「喧嘩をしている2人」に色や影を塗り、ハイライトを入れます。完成時のイメージカラーが「青」と決まっているので、色はパーツ分けが出来ていれば大丈夫です。



低い彩度で塗り分けて、パーツを分けていきます。



ラフを再利用し、上からグレーで影を塗り込んでいきます。



さらに塗り込んで整えます。



髪の毛など細かい部分の影を塗り込みます。



オーバーレイで白のハイライトと、オレンジの色味を加えます。



更にオーバーレイで、ピンクや黄色など暖色系の色を加えていきます。



塗り分けのレイヤーを乗算で上から被せ、焼きこみカラーも使って濃くします。

07 仕上げ

仕上げに線画の色を変えます。更に、水槽の中の魚や泡を描いていきます。背面の魚はアセットのブラシで描いています。



白のハイライトと暖色系のオーバーレイをもう一度上から被せます。



線画の色を変えます。各部の色を調節し、足りない箇所を塗り込みます。



魚と泡を描きます。



魚を発光させてぼかします。

08 完成

水槽の上から差し込む光を入れます。最後の調整に泡や光を追加、足りなかったところを描き足し、色の調節をして完成です。




ゆつもえ
メイキング
動画配信中

01 キャラクターデザイン

キャラクターデザインでは、キャラクターそのものだけでなく全体との調和も重要です。今回はイラストの雰囲気に重点を置き、キャラクター自体はシンプルな可愛さを大事にしました。シンプルな分、じっくりと見た時にシワや質感まで楽しめるように描きこみました。



光の色が伝わりやすいように、キャラクターの配色はモノトーンにしました。顔周りに一番視線がいくようにしたいので、彩度の強い色を顔周りに置きます。

02 構図

イラストに雰囲気を持たせるために、髪や服をふんわりさせ「一瞬を切り取ったような絵」にしました。今回のようなイラストでは、画面内に動きを持たせることで一瞬を切り取った雰囲気を出すことができます。



画面に動きが出るようにキャラクターを少し傾かせ、風を吹かせました。この段階で、風による髪や服の動きもある程度決めておきましょう。また花びらを散らすことでイラストに奥行きを持たせ、空気感を演出します。

03 ラフ作成

構図の段階から印象が大きく変わらないようにラフを整えていきます。この時に全体を見ながらシルエットを決めていきます。一番目を引くポイントが顔周りなので、前髪や服の上半身などの描画が高くなるように意識します。

■キャラクターラフ





完成の雰囲気をイメージしながら光と影などの色もおおまかに置いていきます。また、髪の毛のボリュームもふやしました。毛束も緩急をつけて風でまばらに吹かれているようにし、シルエットが同じ形状の連続にならないように調整します。

■背景ラフ



グラデーションで日が沈む情景にします。色相を大きく変化させ色数を増やすことにより、シンプルなキャラクターを引き立てるようにしました。

こだわりPOINT

イラスト制作には時間がかかるため、工程を進めていく中で最初に思い描いていたイメージから完成品がブレてしまうことがあります。大まかでもいいのでラフ段階で、影のいちなどもしっかり決めておくとブレなくなります。

04 線画

やわらかい雰囲気にしたいので、ペン自体にテクスチャをつけてアナログな雰囲気を出しました。塗りの際に線がつぶれてしまっても問題ないのですが、線画があるとバケツですぐに下塗りができます。また、シワの位置を描き込む時やディテールを塗ったりなどの細かい作業を行う際に忘れないので、線画はしっかりと描くと良いです。

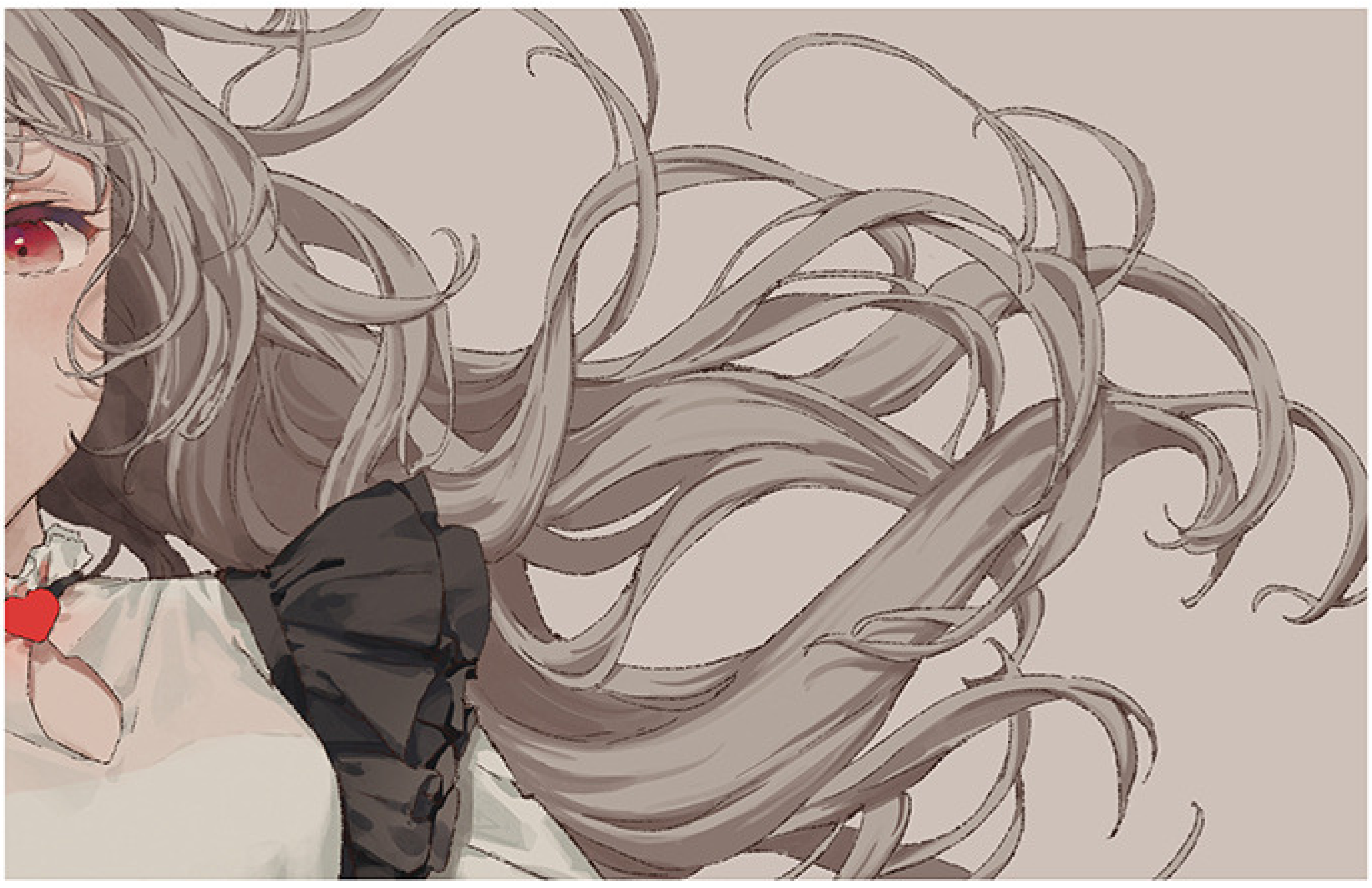


05 塗り

線画に下塗りをし、全体を見ながら影をざっくりつけていきます。この段階では、のちに環境光が入ることを考慮して影を強く入れすぎないようにしています。影の色は色相をずらした色をいくつか用意します。影の境目の色、濃い影の色などで色相をずらし、いくつか色を用意することで色の情報量を増やしていきます。



■髪



髪の毛はサラサラ感を意識して細い線で影をつけていきます。全ての箇所に均等に影をつけてしまうと硬い印象になってしまうので、描きこむ箇所と描きこまない箇所を意識して緩急をつけます。特に大きな影になっている部分や顔から遠い部分は、しっかりと区別をしましょう。

■服





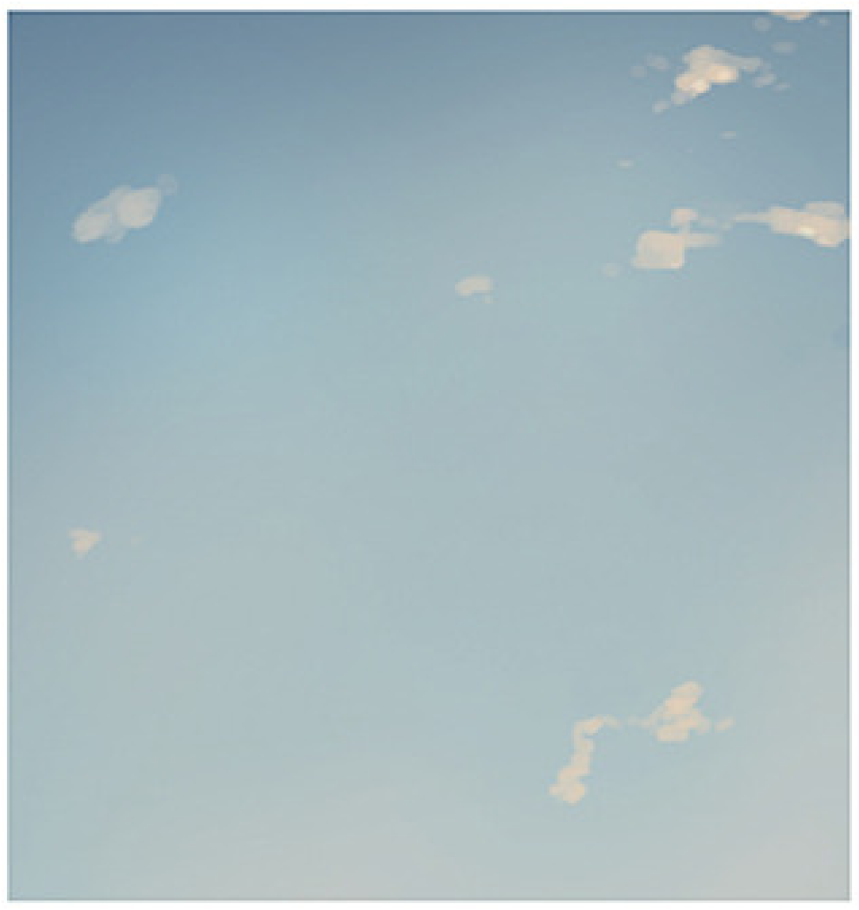
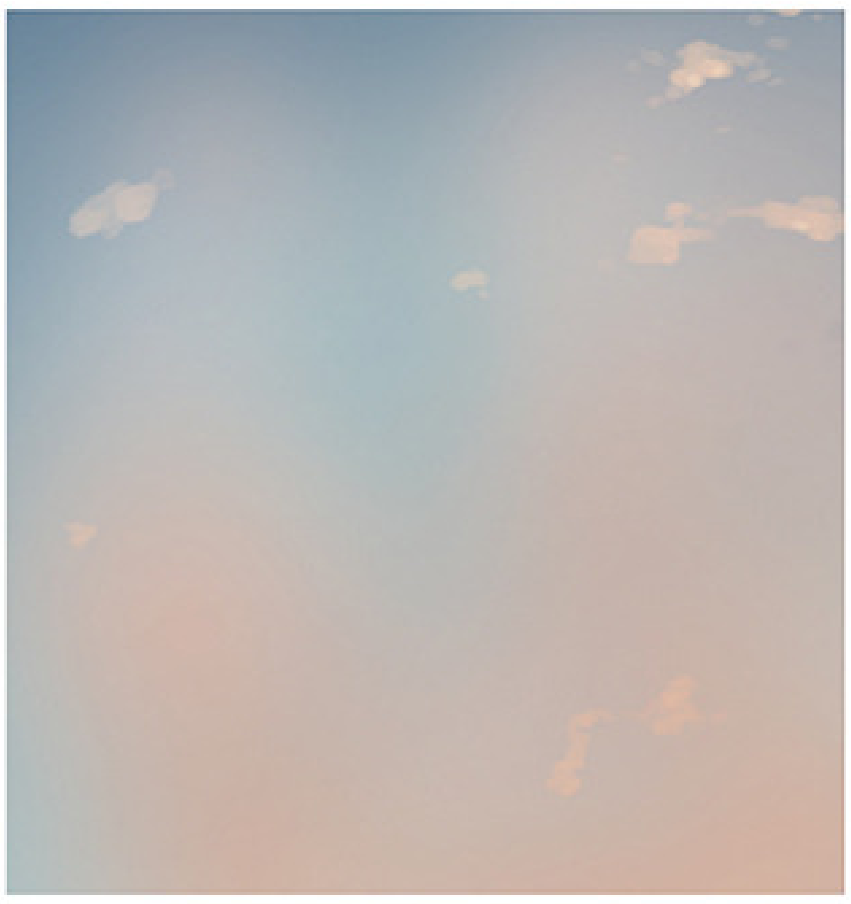
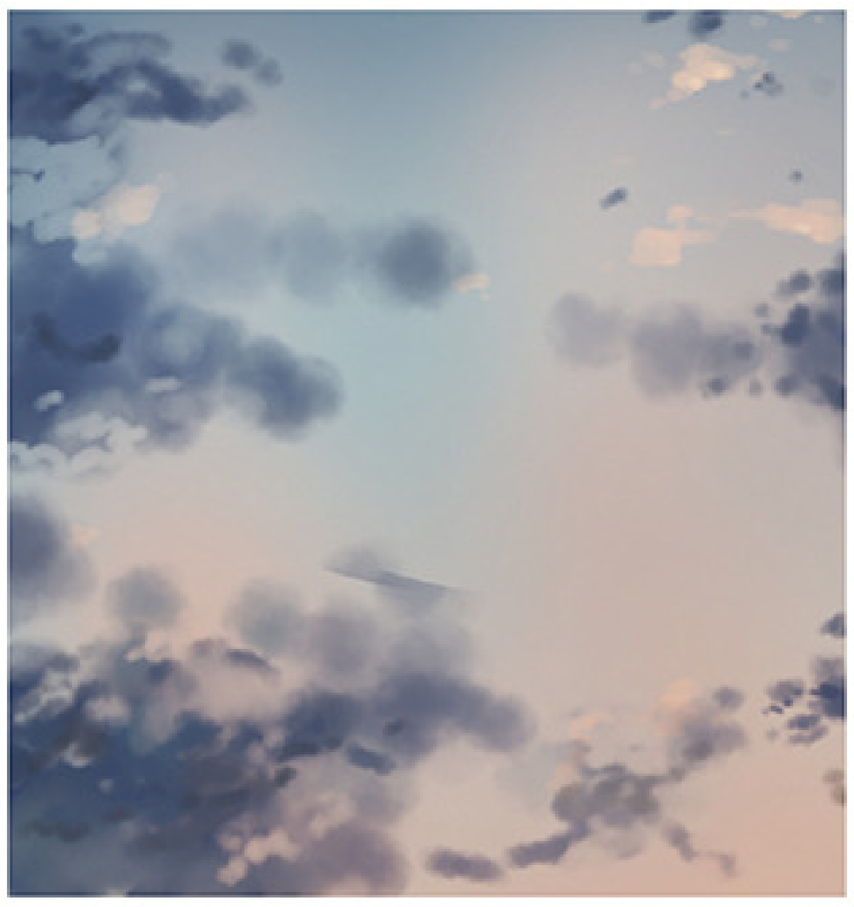
服も柔らかい質感が伝わるようなシワを塗っていきます。布が集まっている箇所は細かくシャープな影で、ゆったりした大きなシワの影は濃淡をゆるやかにつけていきます。

■顔

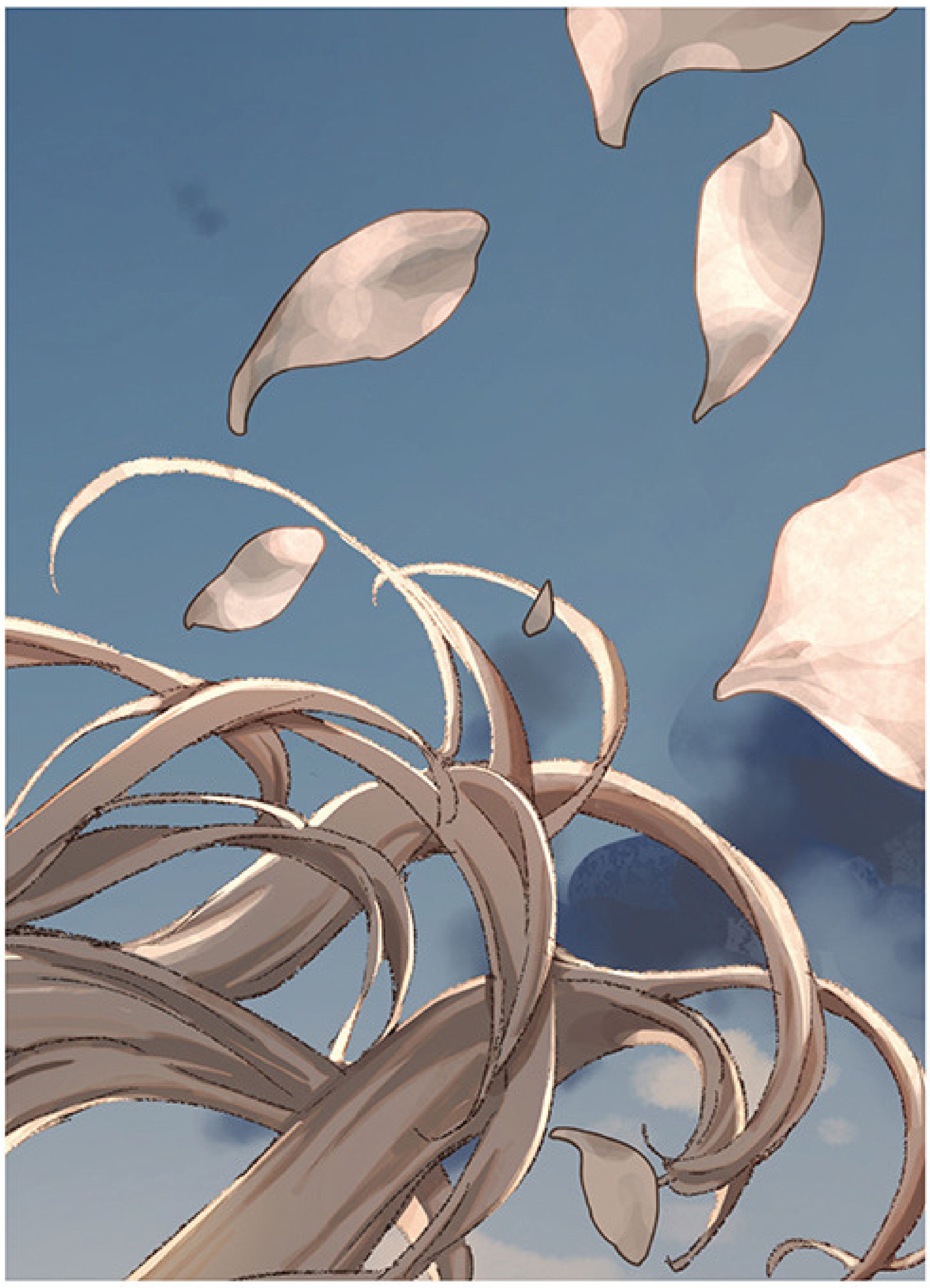
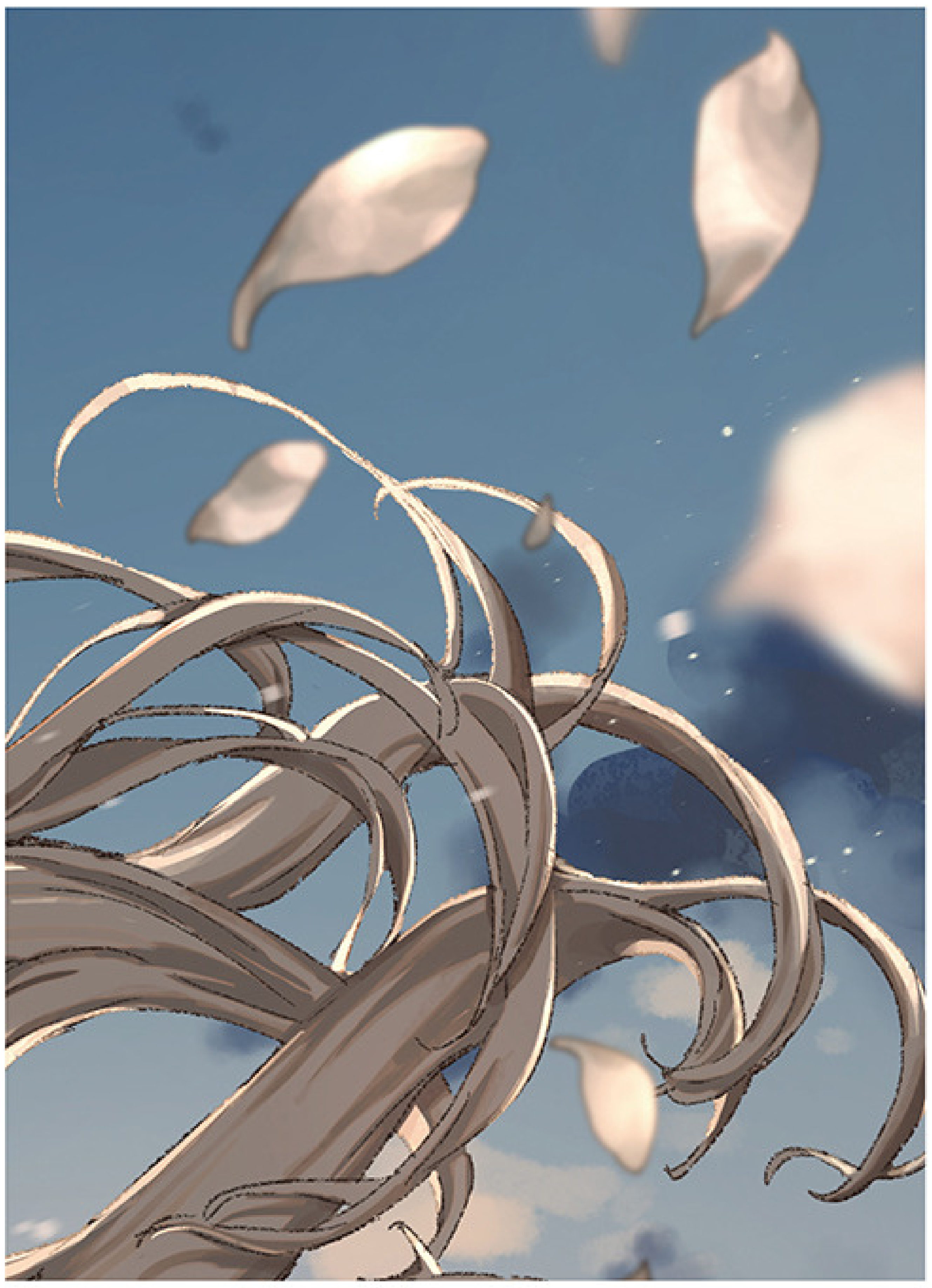


全体的に質感の入ったブラシで塗っていますが、肌も同様に柔らかく見えるように少しザラザラなブラシを使います。瞳は様々な色が映り込むところなので、色相を細かく変えて塗っています。

背景

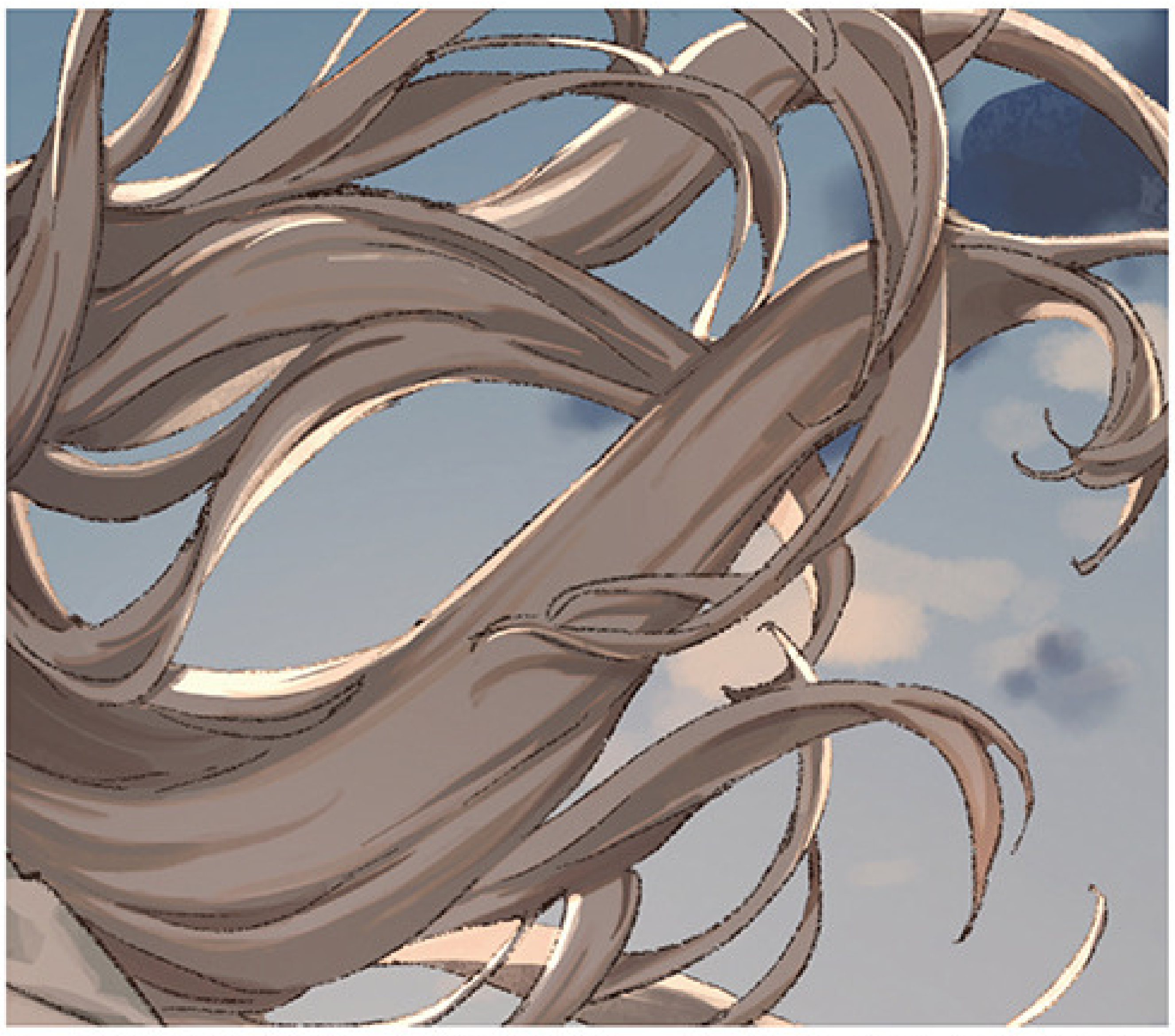
雲の清書をします。夕暮れの光が強く当たった雲と、暗い雲を組み合わせて空に奥行きが出るようにしています。明るい雲の上のレイヤーに暗い雲を置いていきます。

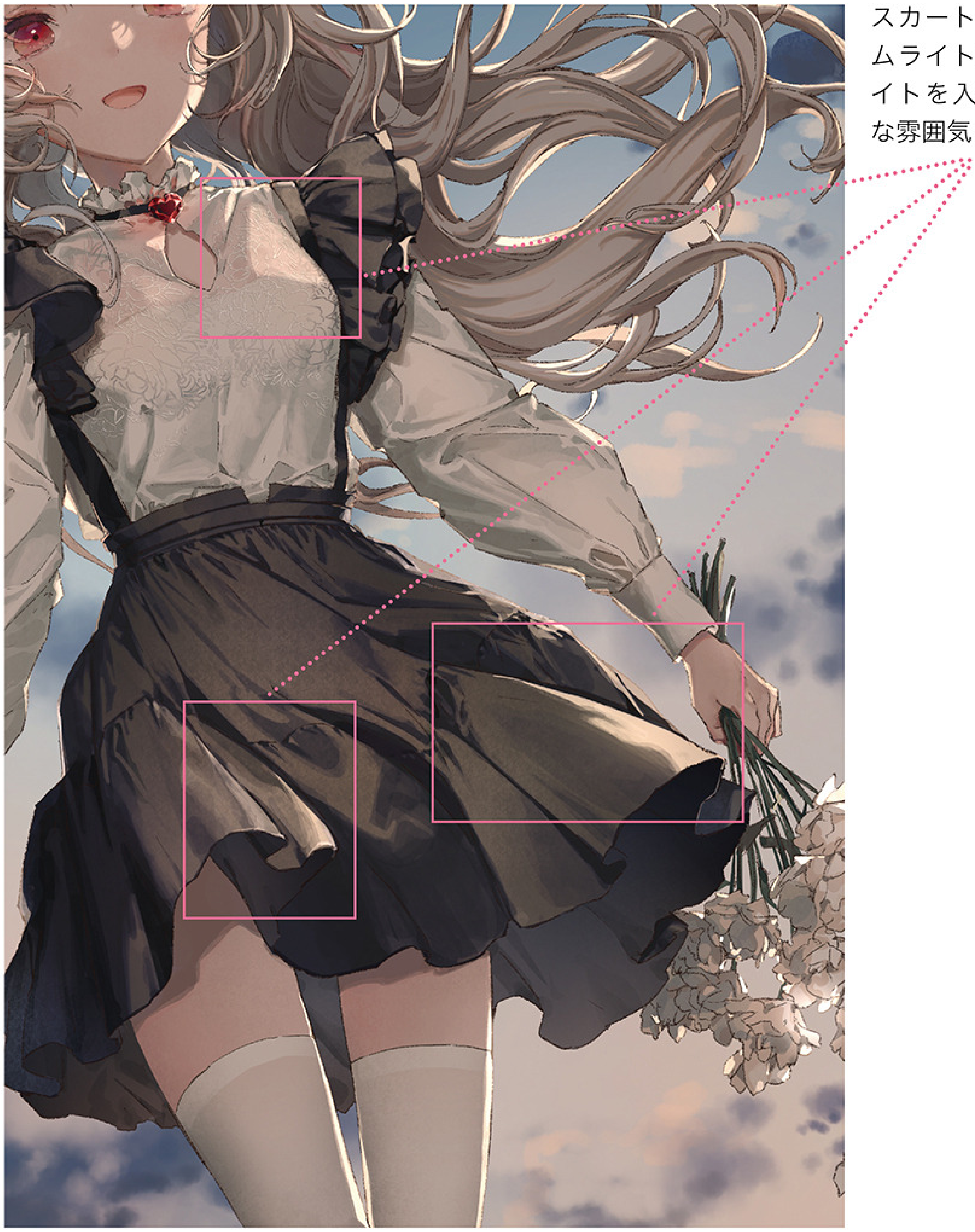
花びらを清書します。清書が終わったらレイヤーを統合し、ブラシなどでぼかしていきます。大きい花びらは強くぼかし、キャラクターに近いものはぼかしを少し緩めるとバランスが良くなり、奥行きが生まれます。

■環境光





背景に合わせて環境光をキャラクターに入れていきます。日が沈む暖色の光が当たっているようにします。逆光によってできる光と影の部分をしっかりと判別しましょう。



スカートやブラウス部分にリムライト以外の大きなハイライトを入れ、ドラマティックな雰囲気を出していきます。

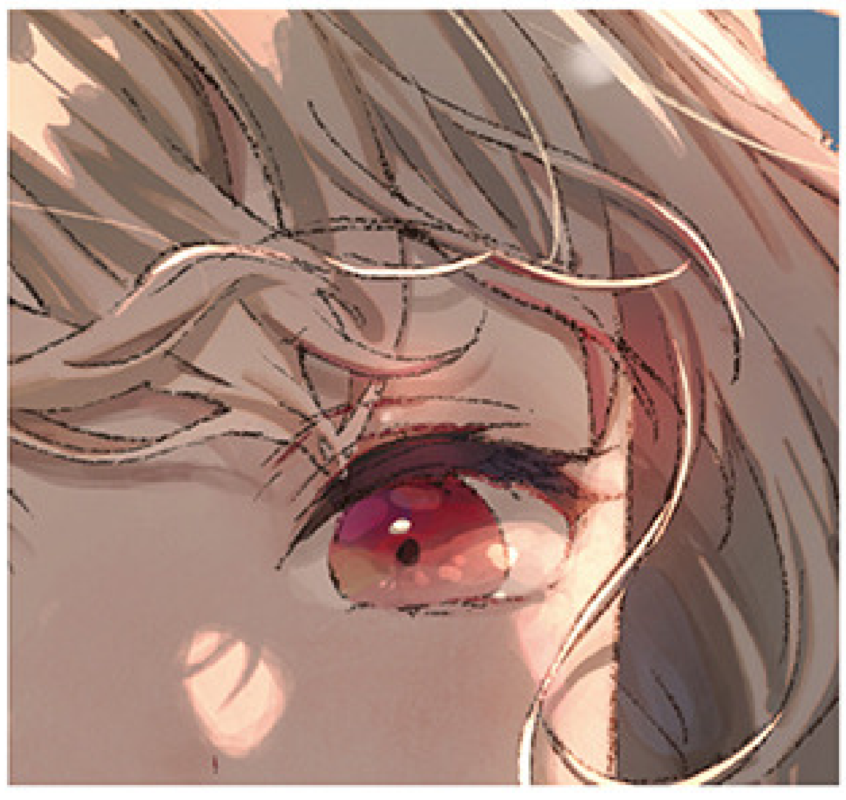
06 仕上げ

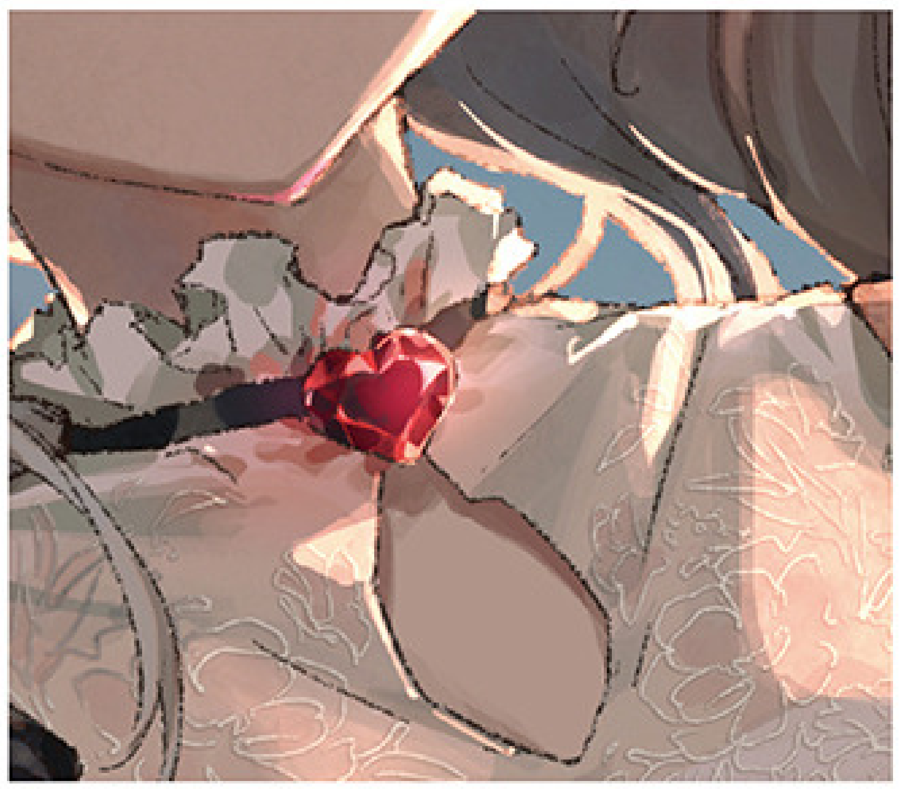
画面を小さくし、光や色味を調整していきます。





柵にも光が当たってるようにしました。また、メインとなるキャラクターより背景にコントラストの強い部分があると目立ってしまうので和らげました。全体を見た時、もう少し日が沈んでいく印象を強めたかったため画面上部の空を暗くし、下部の空を明るくしました。オーバーレイで彩度や明度を調整しています。





さらに反射しやすい部分に光を追加し、周囲に反射した色などを入れていきます。

07 完成

スカートの光が当たる部分をより発光させ、画面全体のコントラストが強くなるようにしました。背景の光とキャラクターに当たる光がちぐはぐにならないように最終的に画面を小さく表示しながら微調整をしていきます。



奥にあるものと手前にあるものをぼかすのも、簡単にイラストのクオリティをあげる手法の1つです。ブラシのテクスチャや細かい白い粒子なども近くで見た時に間延びしないように、情報量を増やす役割として使用しました。


ひざのきんにく
メイキング
動画配信中

01 キャラクターデザイン

キャラクターデザインをする上でこだわっているのは「シルエット」です。全体を黒く塗りつぶしたときに特徴が消えないのが良いキャラデザだと聞いたことがあって、それ以来なるべく「シルエット」を意識するようにしています。

■完成したキャラクターデザイン



手っ取り早くシルエットに特徴を出すために今回は猫耳にしました。とはいえ猫耳自体はベタなモチーフなので、よりシルエットに特徴を出すために襟にも猫耳っぽい三角形を入れます。

■細部のデザインについて

今自分が描いていて楽しいホットなパーツが描けるように、腋やお腹などの部分が強調されるようなデザインにしました。ノースリーブで完全に腕が見えているよりもアウターをゆるく着せて、腋部分のみを切り取ることでよりクローズアップする狙いです。



こだわりPOINT

簡略化した際に特徴がつぶれてしまわないようなデザインを心掛けたいです！

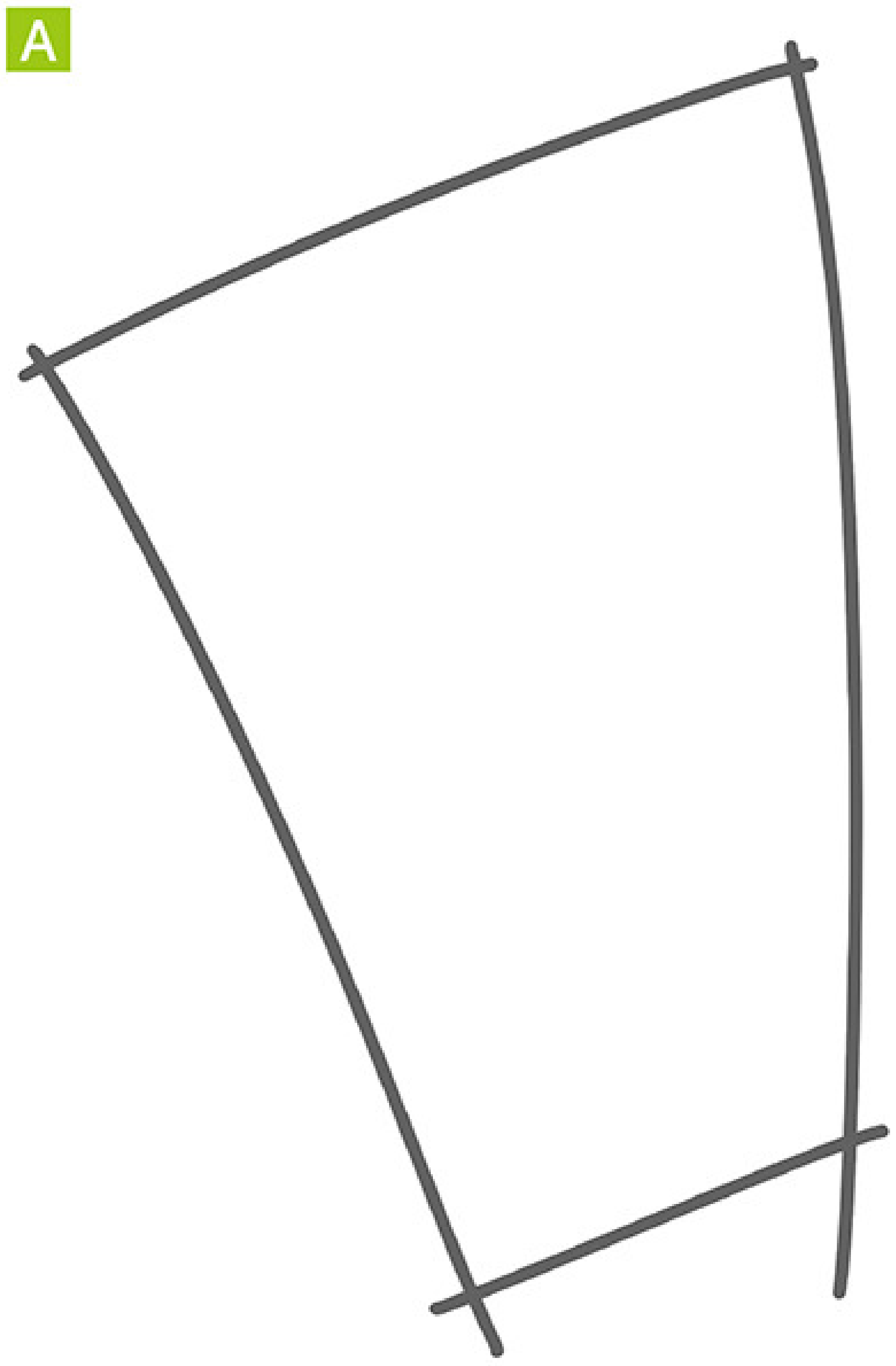


02 構図

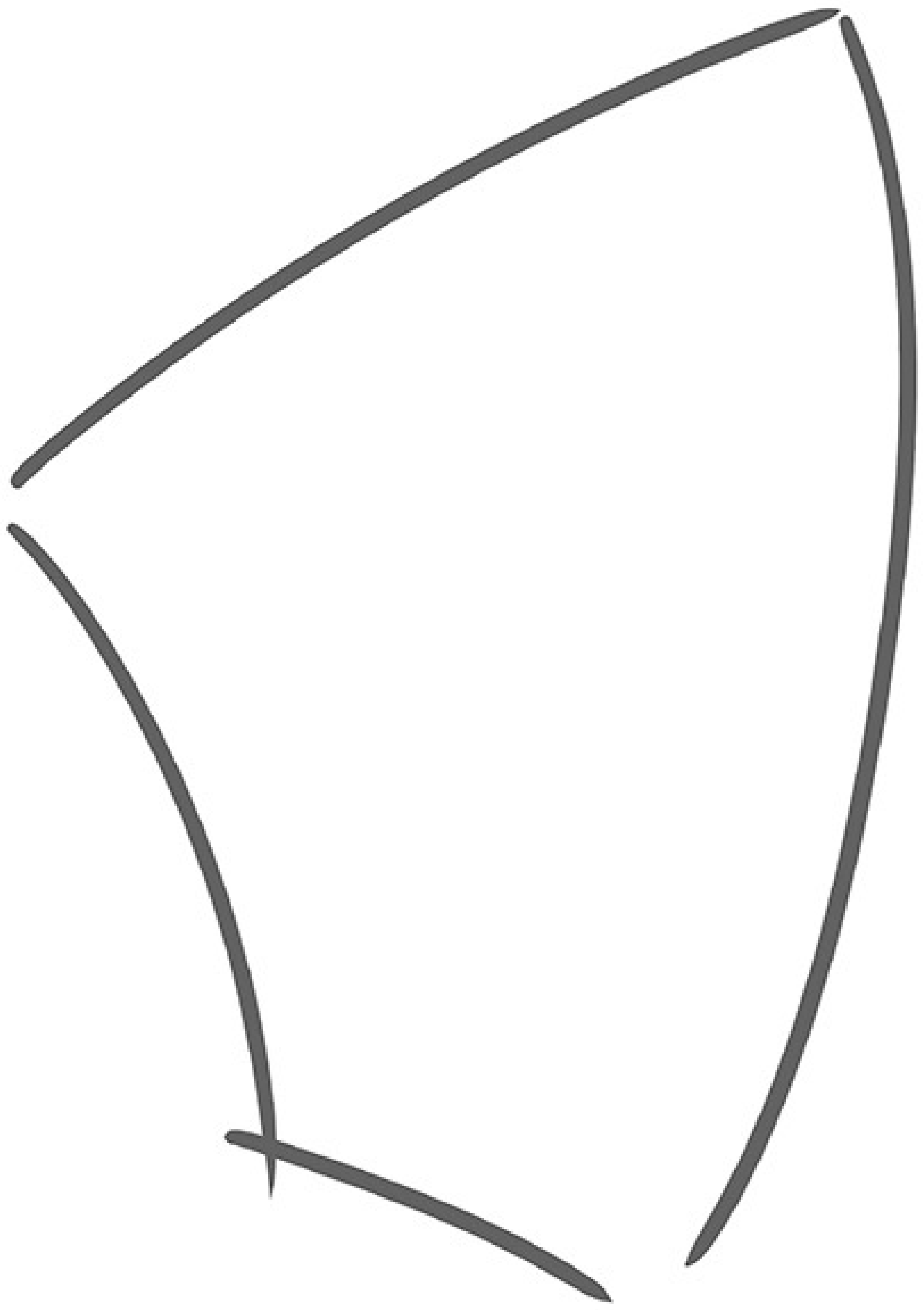
キャラクターをメインで描く場合、特にこだわりたいのは「らしさ」です。そのキャラクターがとりそうなポーズ、しそうな表情を想像しながら、自分のやりたいこと・描きたいことをまとめていきます。今回の場合は「顔はしっかり見せたい・元気なイメージにしたい・襟のシルエットが埋もれないようにしたい・腋とお腹を描きたい」などです。まずは図形を描いて大まかなアタリをとります。

■構図のアイデア出し

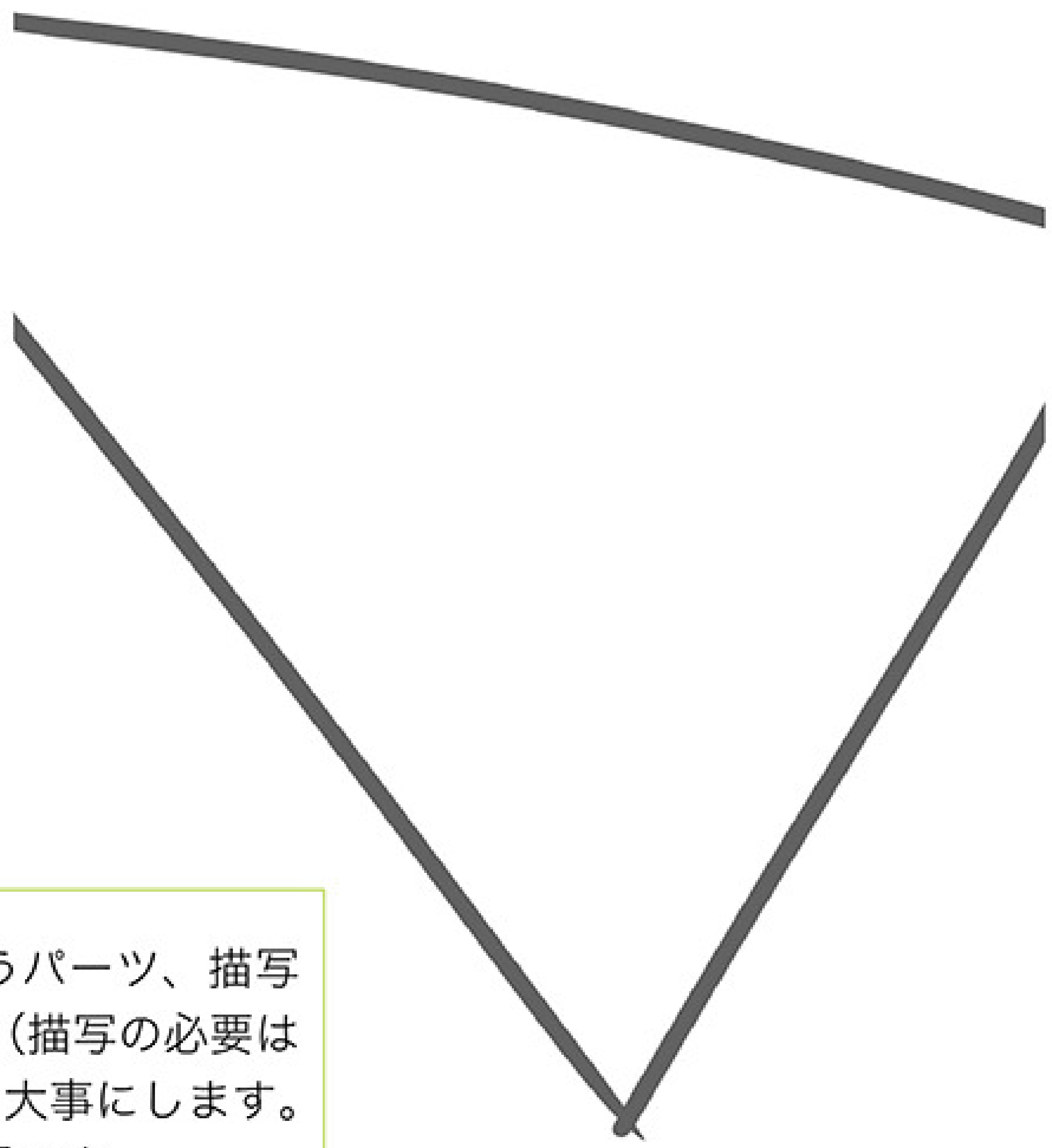
A



B



C



こだわりPOINT

見せたい部分（キャラクターの特徴を担うパーツ、描写が必要な部分）だけでなく、描きたい部分（描写の必要はないけどとにかく描きたいパーツなど）も大事にします。モチベーションを持続させるためにも重要です。

03 ラフ作成

最初にまとめたやりたいことを満たすように考えながら、図形に合わせてポーズをとらせていきます。条件を念頭におきつつ、感覚で手を動かしながら決めていきます。

A



B



C



決定！



色々と迷った結果、A案に決めました。Aが1番元気そうで「らしい」と思ったからです。軽く明暗のイメージを描いてカラーラフに移ります。

04 カラーラフ

線画や塗りの工程で迷ったり悩んだりしないために、この工程である程度完成図が見通せるよう、出来る限り細かい部分までイメージを形にしておきます。またスマホサイズくらいに縮小して全体の雰囲気も掴んでおきます。いざ塗りはじめてからなんか思ってたのと違う…となると一気にモチベーションが落ちて最後まで辿り着けないのでここで完成のイメージをしっかり固めてから次の工程に移ります。



05 線画

ラフのニュアンスを崩さないように丁寧に進めていきます。線画だけで身体の微妙な凹凸などの立体感が伝わるのが理想です。イラストってあんまり寄りで見ることはないので、正直なところ配色やレイアウトに比べると線画を綺麗に仕上げることの重要度は低いと思っているのですが、線が綺麗だと塗りが楽なのと理想的な線が引けると気持ちいいので自分のテンションを上げるためにやっています。



こだわりPOINT

線画の時点で、ごくわずかですがアクセントに黒ベタも用います。

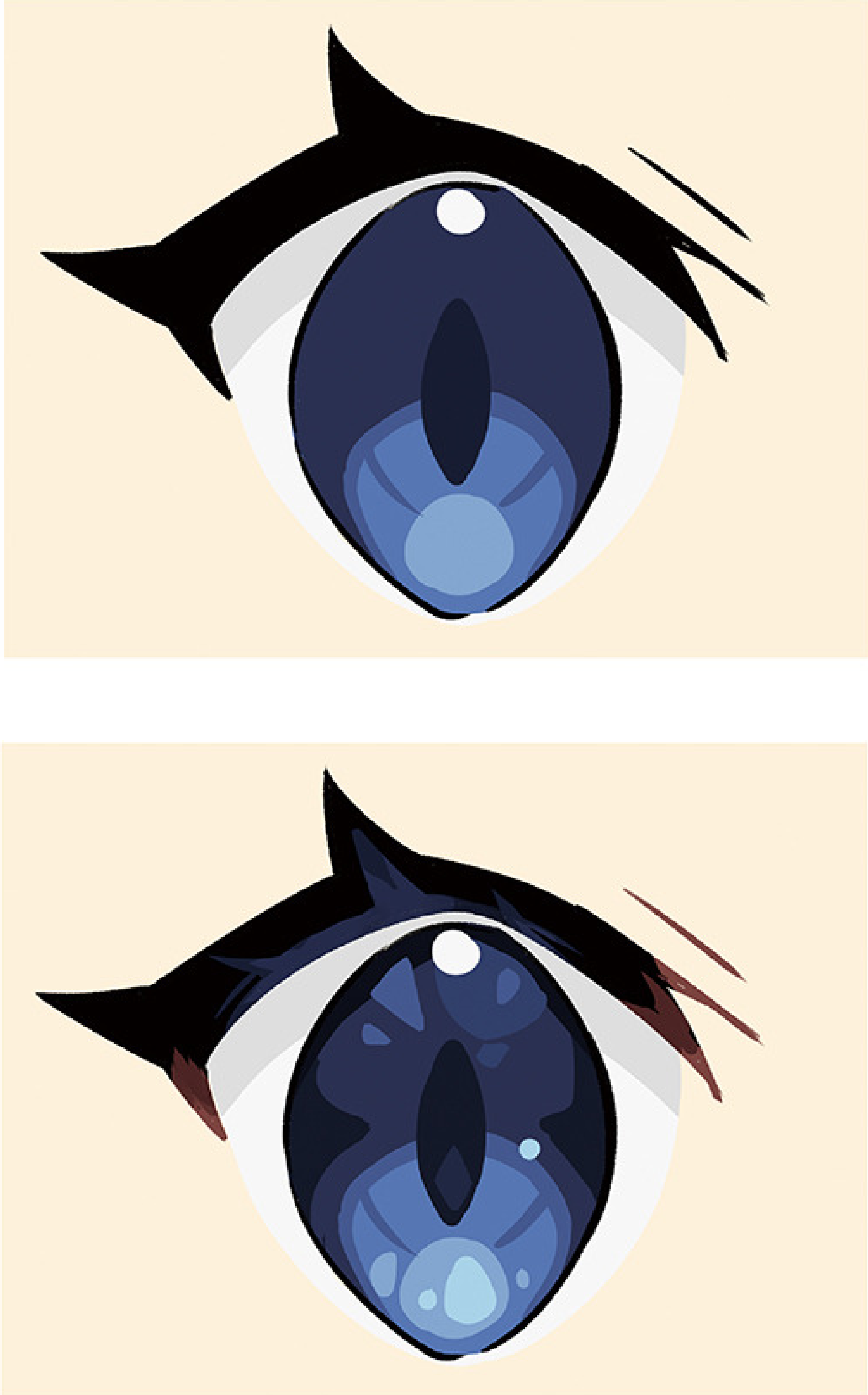


06 塗り

塗りでこだわっているのは、シンプルな描写で微妙な立体感を表現することです。また、個人的に厚塗りや水彩塗りなど筆のタッチを活かしたり、境界をぼかしたりする塗り方よりも、アニメ塗りのような境界のはっきりした塗り方のほうが楽なのでブラシは変えずになんとか色の置き方で厚みのある絵になるよう試行錯誤しています。

目





瞳はちょっと大げさにキラキラさせます。宝石の写真などを参考にすることが多いです。

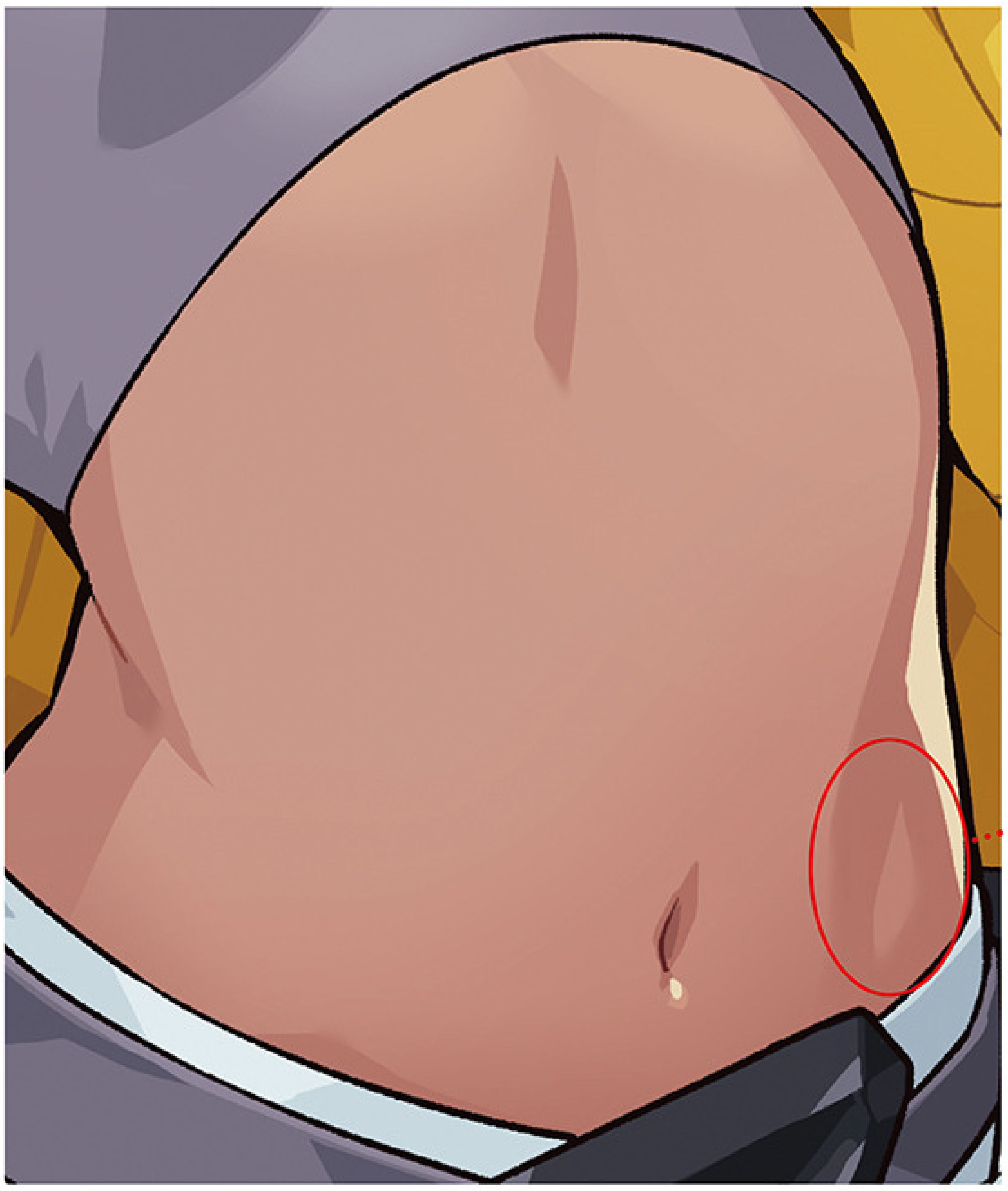
まつ毛は肌の色や瞳の色を拾って毛の流れを立体的に描き込み、厚みを持たせます。

髪



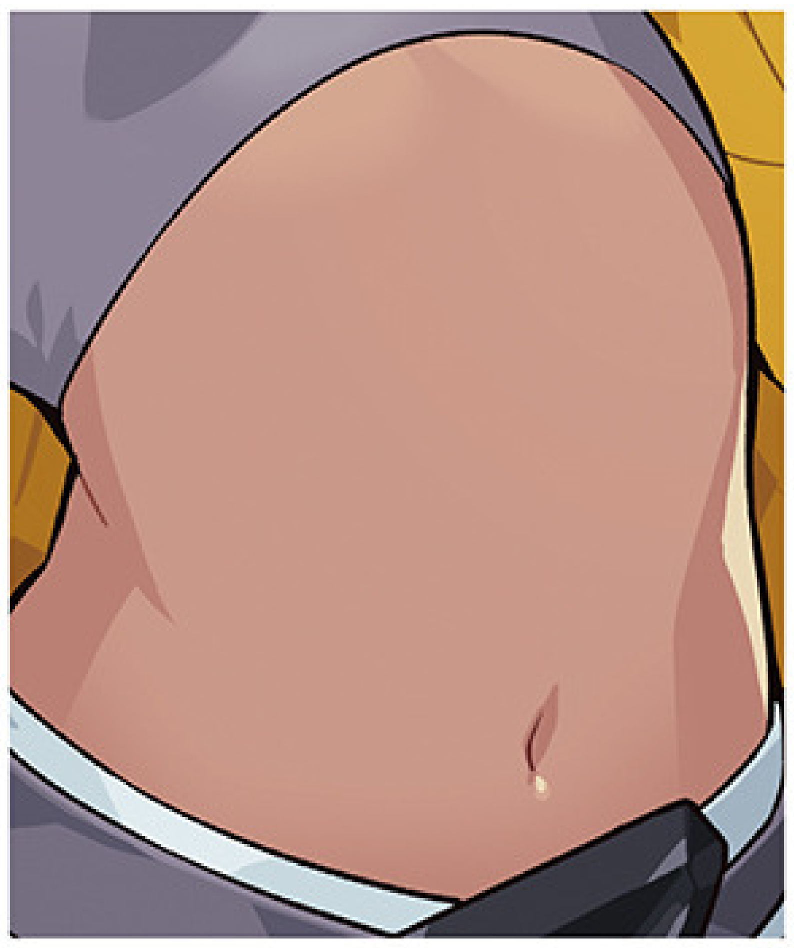
髪も顔まわり同様、とても大事です。私はゼリーやようかんを塗るような感覚で塗っています。ハイライトのまわりを影の色で囲い、ツヤツヤ感を足したり、毛先を加筆して情報量を増やします。

お腹



人間の身体は繊細でなだらかな凹凸がたくさんあるので、それをどこまで拾って塗りに反映させるかが難しいところです。私の場合はリアリティは最小限でいいのでどうしても捨てたくない、描写したい部分を拾っています。

【塗り込みが少ない場合】



これだけでも充分ですがもう少し情報がほしいです。

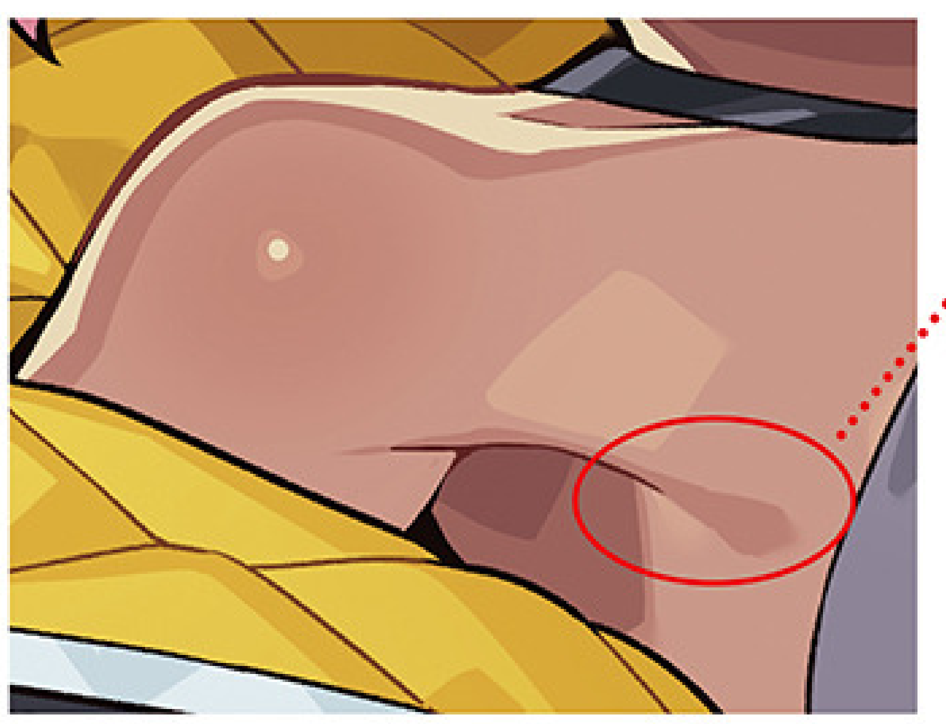
もう一歩踏み込んで拾ってみました。塗り方を変えれば馴染むかもしれませんが、現状だと情報量が多く感じられます。

【塗り込みが多い場合】



腋

筋肉が複雑に入り組んでいて、ポーズや見る角度によって表情が全く違う難しい箇所です。私もまだ全然理解できてないのですが、写真など観察しながら拾いたい箇所を選んでいきます。



くぼみの影は大げさ目に暗くすると引きで見たときに存在感が際立ちます。



今回大事にしたかったのは大胸筋の存在感と下のくぼみです。腕の付け根から胸にかけての大胸筋の流れをできる限り控えめに描写します。

07 仕上げ

仕上げは、光のあたっている箇所や明るい色のまわりの線画を色トレスしたり、オーバーレイで明暗を軽く調節します。





こだわりPOINT





髪のハイライトや瞳、顔の中心あたりを軽く光らせています。

08 完成

最後にカラーラフと見比べます。ラフの良かったところが無くなっていなければ完成です！




天城望
メイキング
動画配信中

01 キャラクターデザイン

まずは「どんなイラストにするか」を自分の中で明確化します。描きたいものが決まったら、そこから連想できるアイテムや雰囲気を膨らませていきます。この時方向性を定めていないと、描いているうちに相反する要素を入れてしまったりするのでブレないように気をつけましょう。

■完成したキャラクターデザイン



今回は、「スーツを着た気怠げな男性」を描きたいと思ったので、まずは大まかにアタリを描きます。
イメージを定めると、

・気怠げ→スーツや髪型・ポージングを少し崩した方が雰囲気が出る
・男性→男の子ではなく男性が良いので、20歳後半〜 30歳前半くらいの見た目にしたい

この時点で服装やアクセサリー・小物などを決めておくと、この後のラフを描く際に迷いにくくなります。

こだわりPOINT



土台となるアタリを書いたら、1度その絵から離れます。数時間後〜翌日に見返すと「初めて見た印象」に近い目で見られるようになり、直す部分が明確になります。
今回は、頭部を大幅に直しました。元の絵は正面向きのきっちりとした印象で、表情も爽やかさが強かったので、顔の向きを横に振り、流し目にして気怠さを出しました。

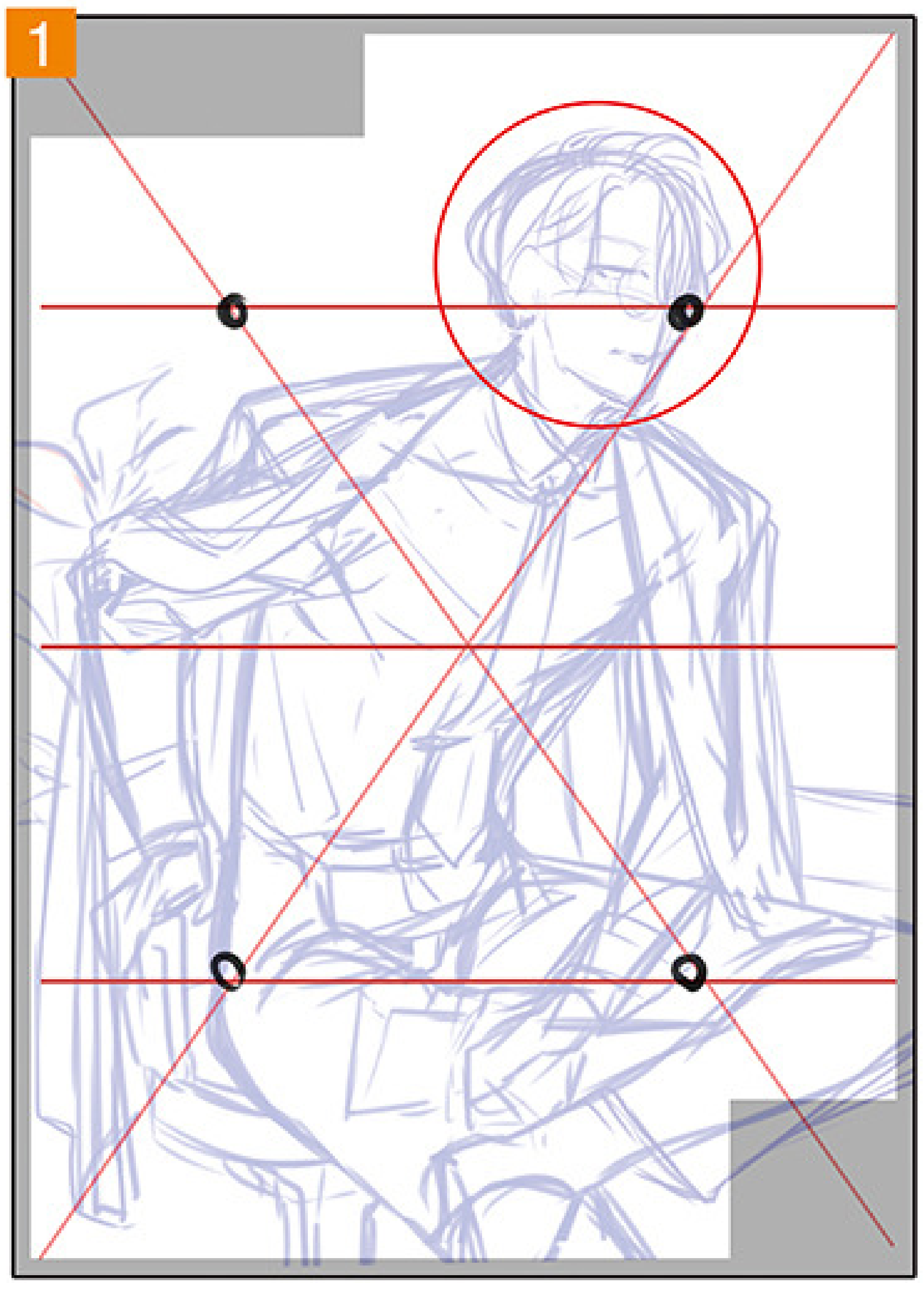
■目線について

視線の向きが、正面・伏し目・斜め上とそれぞれで印象が変わります。正面は見た人に印象を残しやすいですが、最初に思い浮かんだイメージに沿って目線の向きを変えてみると良いと思います。

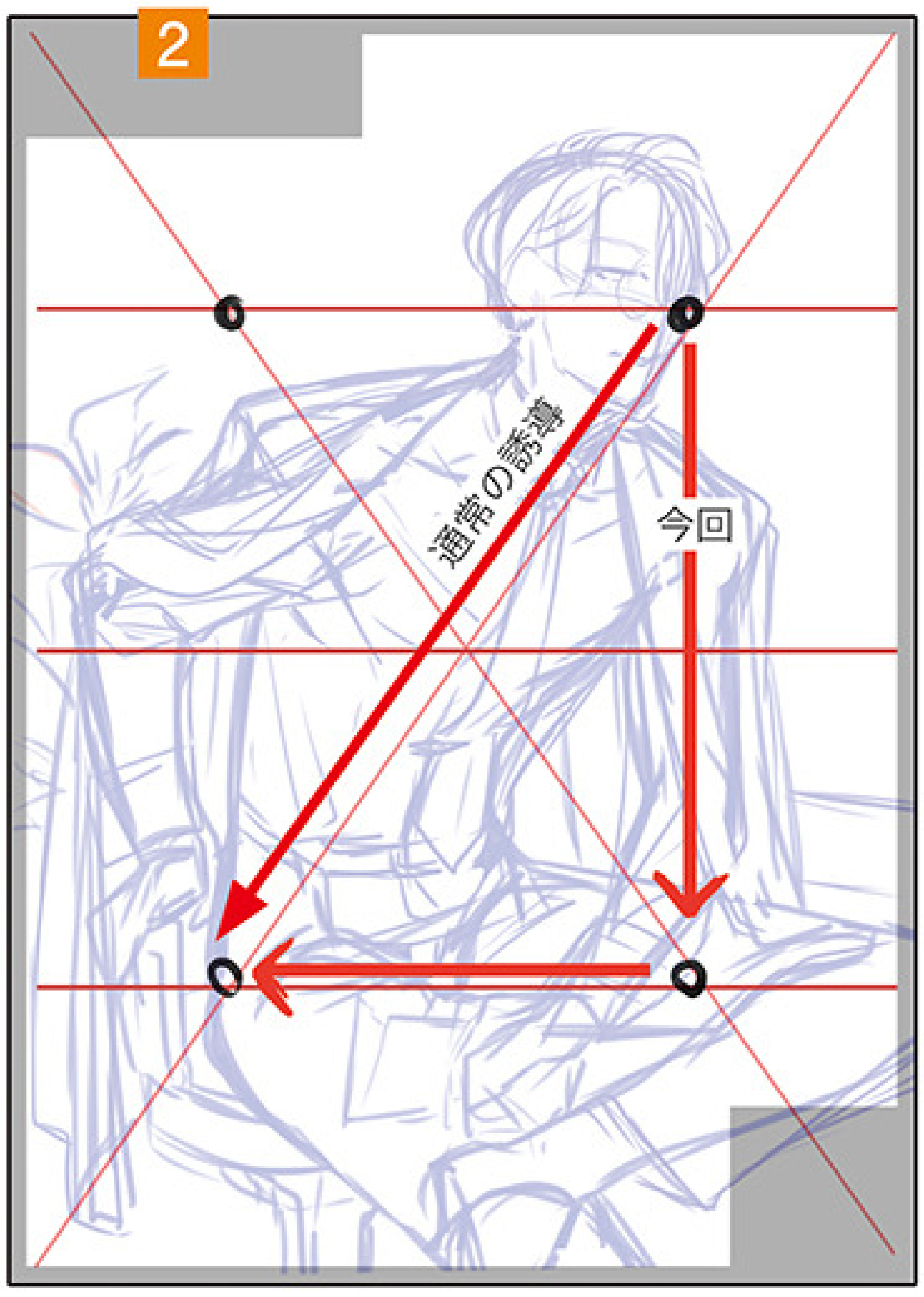


02 ラフ作成

ラフ作成は構図と視線誘導を考えながら描きます。線画時点でデッサンの狂いを最小限にしたいので、比較的細かく描き込みます。人によっては簡単だったり、色まで乗せたりとやり方は色々あるので、自分の感覚に合うやり方が見つかるまで色々と試してみてください。構図がどんどん湧いてでる手段が見つかると最高です！



構図を整えるために補助線を引きます。交わった4点に視線が集まりやすいので、顔の位置を右上の点に寄せました。点や補助線から離れるほど目につきにくい部分になります。



通常は右上の点から斜めに視線が移りますが、今回は腕が視線誘導を助けそうなので、「顔→腕→文庫本→その他」の順になるよう今後の配色などにも配慮するようにします。

ラフ完成！



視線誘導と絵の密度を上げることを考え、胸ポケットに手袋を追加したらラフ完成です！
また、文庫本を持つ手のポージングも自然に見えるように変更しました。
この時点で配色は茶色系、差し色を赤やパッションピンクなどにしようと考えていました。

こだわりPOINT

ラフ時点で最も気にしているのは、シルエットがどんな感じになるかです。1度全部暗い色で塗りつぶしてみて、シルエットに違和感がないか、バランスが悪くないか、をチェックするのがオススメです！

03 こだわり作画

ラフの時点で完成時の影を考えます。映えるイラストでは、キャラクターの顔が暗くならないようにする、逆光になっていてもキャラクターの顔は明るくするなどの定石はなく、イラスト全体やキャラクターの雰囲気をいかに作るかに特化したものが多い印象です。

■完成したときの影を考える

ボツ例



こちらはごく普通の影です。もちろん塗り進めていくうちに必ずこういった箇所を影として塗ることにはなりますが、これだけではナチュラルな印象で止まってしまいます。キャラクターの立ち絵ではこのような影にしますが、イラストだとやや物足りないです。

採用！



今回はやや逆光ぎみで、キャラクターの目元に視線が向くように大胆に陰を入れることにしました。

■影について

描きたいイラストのイメージを最初にしっかり持ち、光と陰を考えると良いです！



キャラクターのバストアップイラストは影を大胆に顔にかけ、目の描き込みとハイライトなどで印象的な雰囲気を作れます。



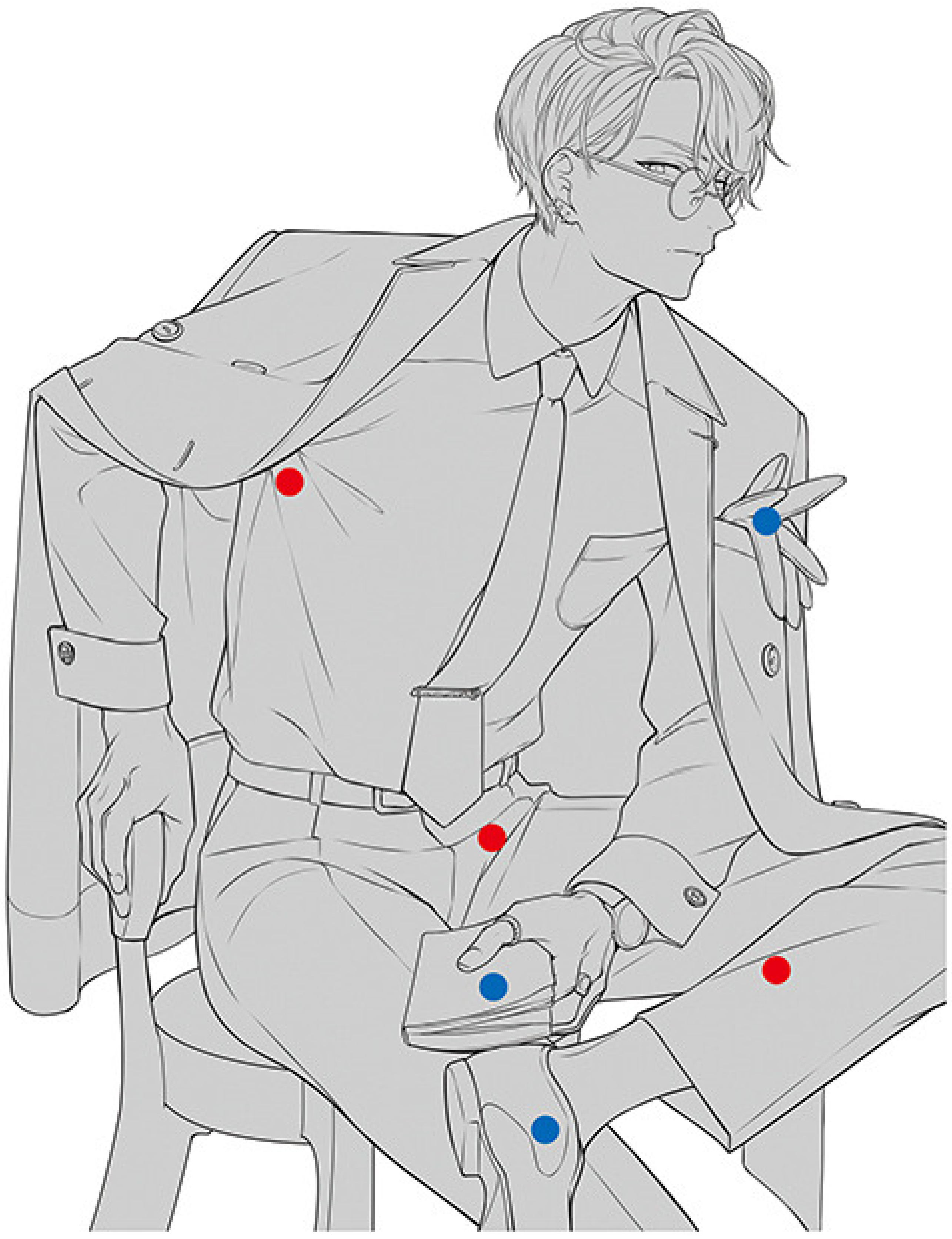
雰囲気重視のイラストでは、光と陰の差をはっきりと作ったり陰の面積を多くすることで、光が当たった部分に注目させることができます。

04 線画

線画でこだわっていたり意識しているポイントは「服を着ていてもちゃんとキャラクターの体型が分かるようにシワをおざなりにしないこと」「塗りが比較的あっさりしているので線だけでも小物の質感を表現し、また描き込む量も考えること」です。

完成した線画

● シワをおざなりにしない
● 質感を意識する



シワについて考える

ベースの体型（細マッチョ系）

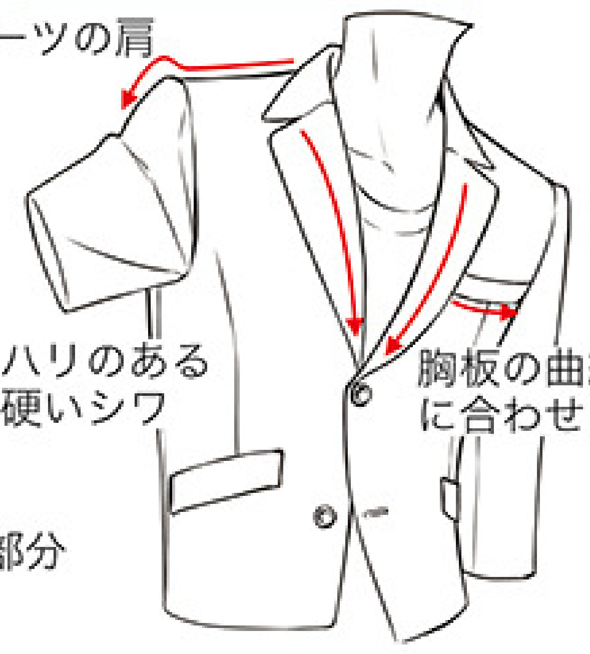


シャツの場合



体の曲線、ポージングによって引っ張られる部分とたわむ部分をしっかり理解しましょう。ボタンやファスナー、ステッチなどで引っ張られることもあるので、そこも意識します。

スーツの場合



スーツはハリのある生地な上、芯が貼られていることがほとんどなので、シワがつきにくいです。ついてもやや硬質なシワです。なのでスーツの場合は体のラインを見せないように描くと良いです。体に沿った曲線だけをしっかり意識しましょう。

Tシャツの場合

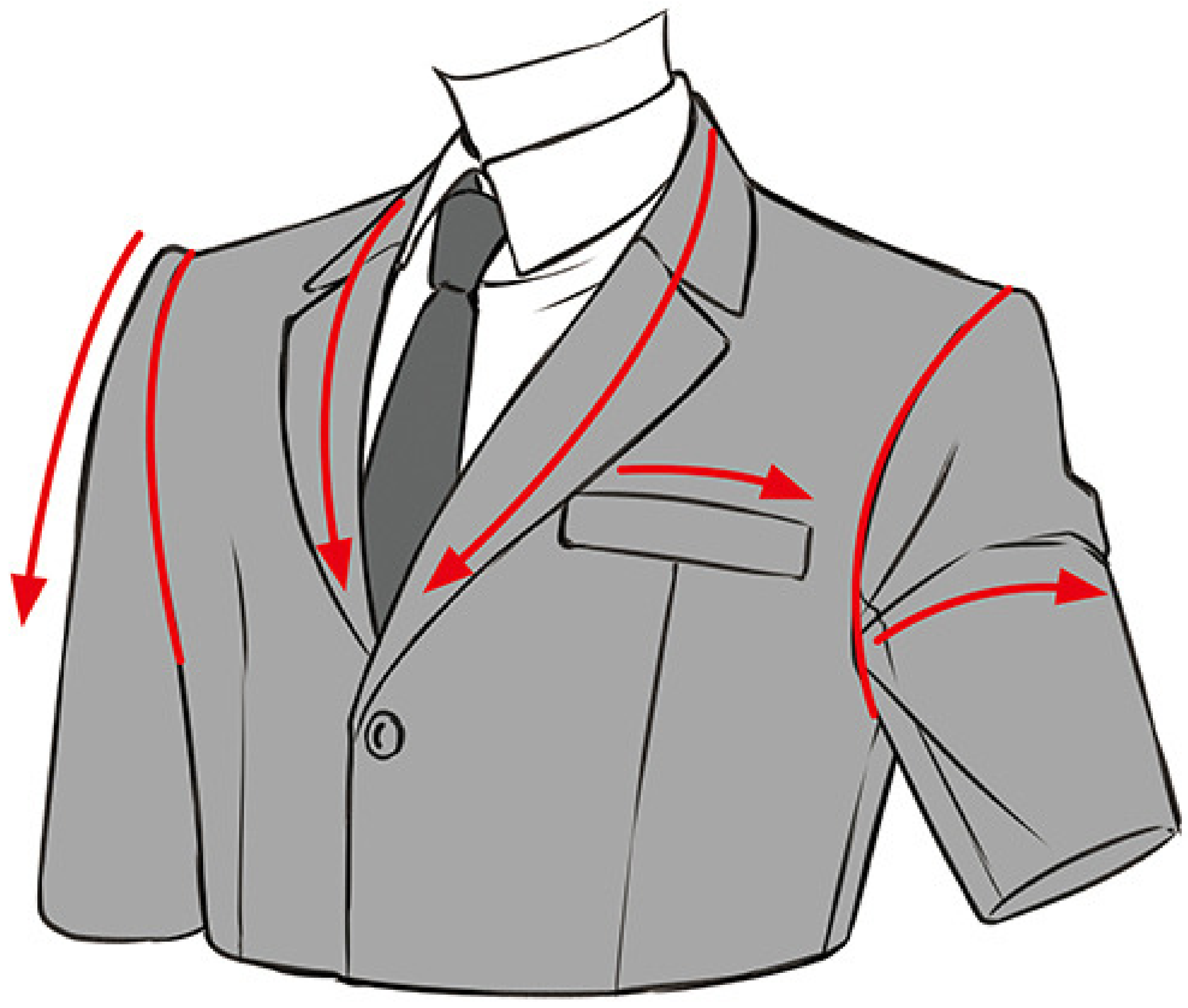


オーバーサイズのTシャツは体の曲線が表面に出にくいですが、布が柔らかい場合は動きにより体型が浮き出ます。布量が多く重いためシワは重力で下に引っ張られやすいです。また、綺麗なカーブというより、少し変動的な動きをするシワになります。

■体の曲線を考える

キャラクターの体型を考え、体型に沿ったシワを描くよう意識すると良いです。女性のキャラクターは体の全てが丸みでできているので、男性のシワを描くより複雑です。男女に限らず色々な体型があるので、肌の露出がなくても「シワだけでどんな体型か分かる」ようになれば絵にキャラクターが生きている存在感を作り出せると思います。

曲線を考えた描写



線だけでも立体感があり、体型が分かる

曲線を考えていない描写

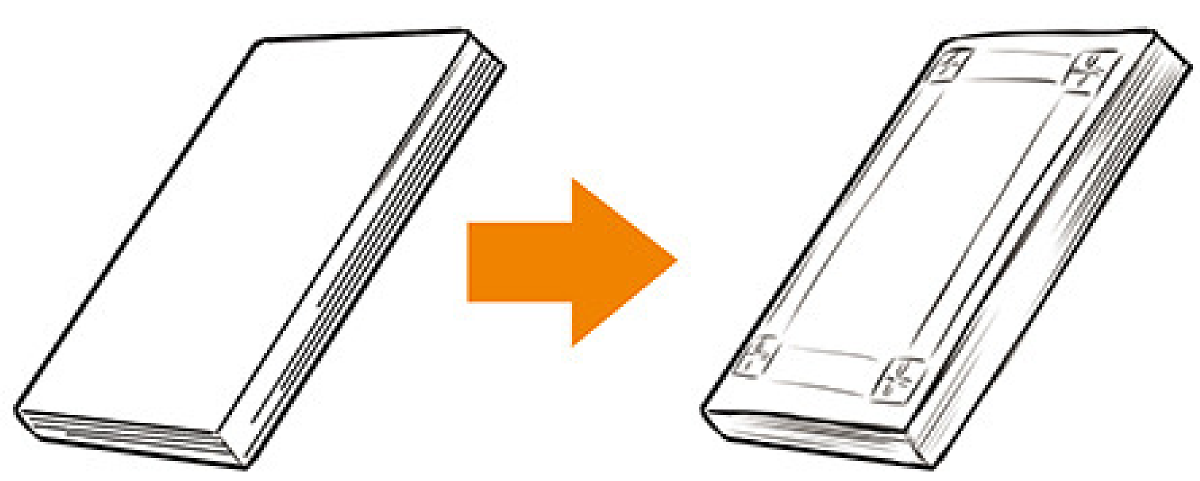


全体的に直線的・平面的で立体感に欠ける

■小物の質感や描き込みについて

視線誘導の線状にあるものは顔や服だけでなく、小物もしっかり描き込んでいきます。裏を返せば、線上にないものはじっくり見られる可能性が低いため、そこまで描き込まなくても大丈夫です。

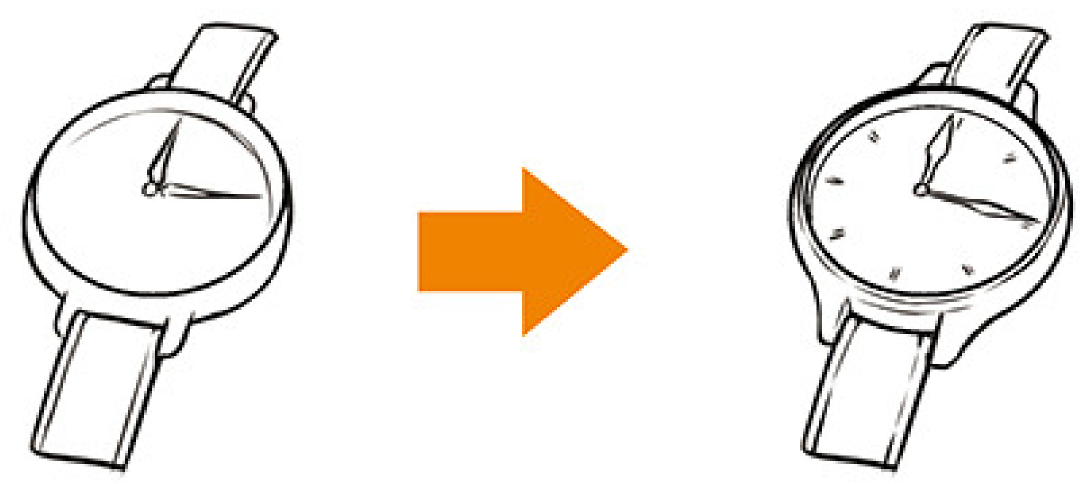
【本】



直線だけで描くと、味気なく単調にみえてしまいます。

パースをしっかり取ってから手で描ける部分は描いていきます。使用感など風合いが出ます。

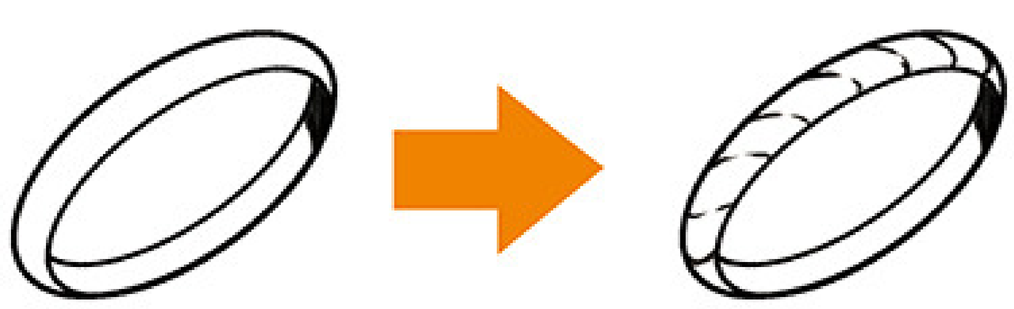
【時計】



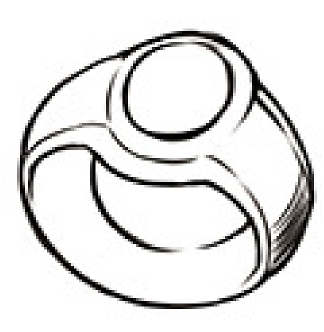
視線が集まらない場所は時計だと認識されればOKです。

視線が集まる場合は、実際の写真などを参考にしっかり描き込みましょう。

【アクセサリー】



装飾品については個人の好みですが、シンプルな指輪にするよりもきちんと男性用のデザインにすると、絵の密度が上がる気がします。



こだわりPOINT

キャラクターがどういう性格や趣味なのか、などを考えて小物のデザインや風合いを付け足し、使用感など加えていきます。私のようにキャラの魅力を追求するタイプは、キャラクターがどんな人間かを考えると自然とデザインや方向性が定まり、絵の存在感や説得力に繋がっていくと思います。

05 塗り

塗りでこだわっていたり意識しているポイントは「キャラクターの性別、出したい雰囲気によって彩度を調節すること」「配色、ポイントカラーを考えること」です。

■彩度や陰影の濃淡について

まずは例を用いて解説していきます。

【男の子】

線画



彩度　低

○



イメージに近い雰囲気です。彩度を低く、陰の濃淡を大きくすると女性向けの繊細で耽美な雰囲気になります。差し色として、髪に彩度高めのハイライトを入れたりします。

彩度　高

△



おかしくはないのですが、イメージにはそぐわないです。明るくポップな印象なので、女性キャラクターや男性向けのラノベなどはこの辺りの彩度が多いです。

完成イメージ
・繊細で少し耽美な雰囲気
・透明感、空気感のある印象

【女の子】

線画



彩度　低

△



彩度を押さえ、髪の陰色を寒色にして印象的な雰囲気にしましたが、ポップなイメージにはなりません。このまま色を濃くし、彩度を上げてオシャレ路線にいくのもアリですが、その場合は配色に細心の注意が必要です。

彩度　高

○



明るくて可愛い印象になりました。見慣れた配色のため、見る側もすんなりと受け入れられると思います。

完成イメージ
・ポップな仕上がり
・女の子の明るさ、可愛らしさを表現
・アニメ塗り

【彩度を低くしたもの】



【彩度を高くしたもの】



どちらもそれぞれ良さがありますが、彩度が高いものは1番最初にイメージした「気怠げな男性」という点から少し離れ、ポップでオシャレに傾いた印象になってしまいました。キャラクターのもつ色気などを重視したかったので、今回は彩度を低くした方を選びました。最初に描きたい！と思ったイメージに合う彩度を、その都度選んでいくと描くイラストの幅も広がる気がします。

■ポイントカラー（差し色）について



ポイントカラー（差し色）には様々な使い方がありますが、個人的に考えられるのは大きく分けて2点です。

①イラストを引き締める役割
②視線誘導を補助する役目

まず「イラストを引き締める役割」についてですが、ハイライトを彩度の高い色や、使用した色の補色にすることが1番よく見かける差し色の使い方ではないでしょうか。ただし今回は彩度を下げ、ハイライトをあえて灰色寄りの色合いにしているので、それにはあてはまりません。今回の場合は「衣装の一部に明るい色（濃い色）を置いて画面（キャラクター）を引き締める」効果を狙っています。
また、同時に「視線誘導を補助する役目」にもなっています。濃い色に視線が移りやすいので、手袋は黒寄りの濃い色にして顔から視線を誘導、そのまま腕にそって赤と補色の緑に辿りつくようにしています。（その後ネクタイを辿って顔に戻る）

差し色の使い方は無限です。差し色を3色以上使って華やかな画面にする方法もありますし、濃い補色を使って強い印象を与える方法もあります。また、キャラクターの顔ではなく他のパーツに最初に視線を集めたい場合は、そこに彩度の高い差し色を使うと誘導することもできます。
これも色々と試してみて、好みに合うものを見つけられると良いです！

06 仕上げ

仕上げでこだわっているポイントは「オーバーレイ・乗算などで全体のバランスを見ながら調節していくこと」「彩度・レベル補正・トーンカーブなどをいじって好みの色合いを探ること」です。

1

肩〜髪にかけてオレンジ色を乗せていきます。（レイヤーはオーバーレイ）

2

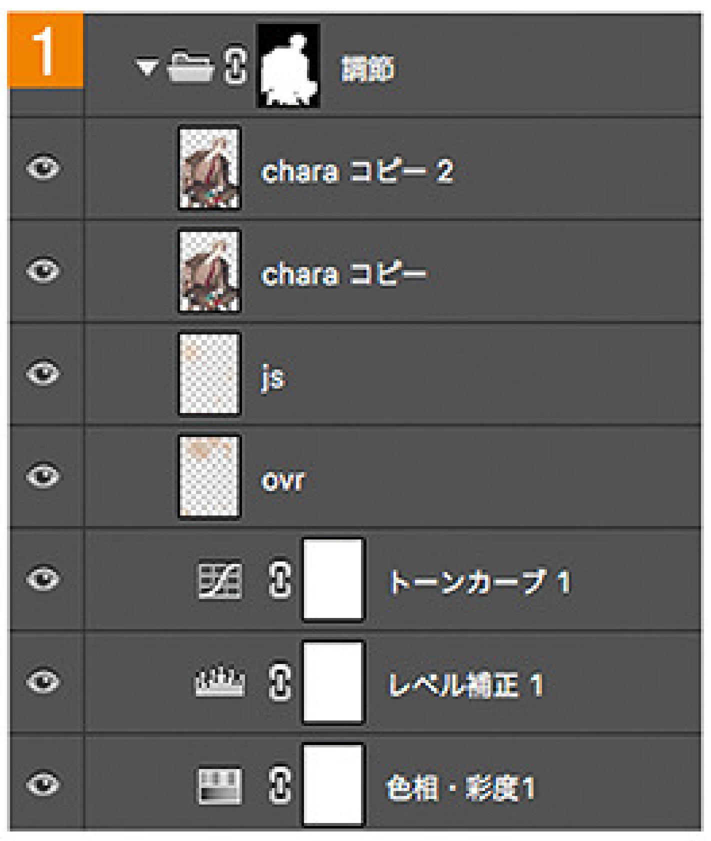
ふんわりとした光や髪の透明感が上がります。

3

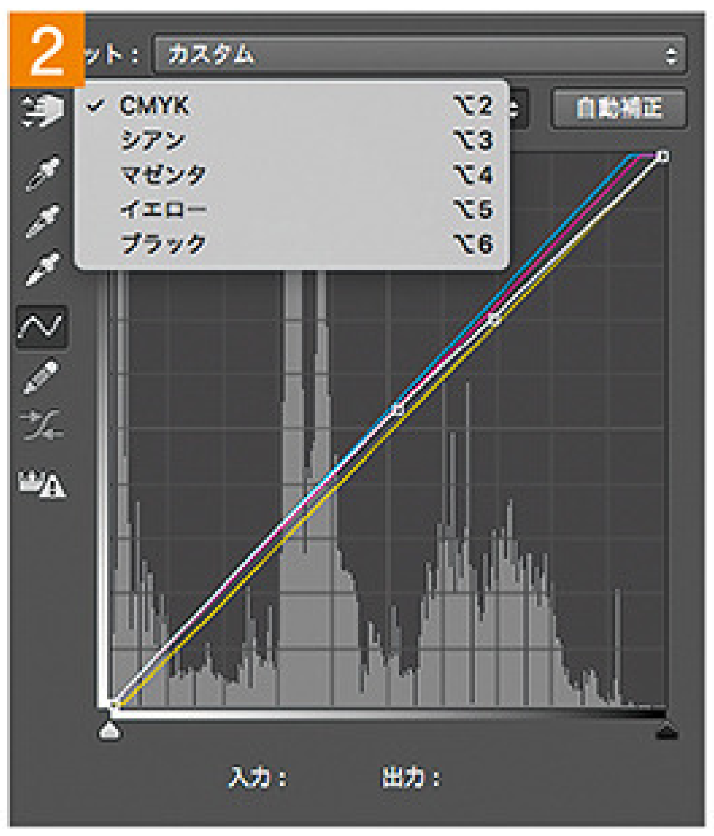

4

1 2と同じように足元や椅子など、自分の感覚でここだ！と思う部分にオーバーレイや乗算で色を乗せ、全体が単調な色合いにならないよう調節していきます。組んだ足元の裾は、その部分だけ選択して裾先にオレンジ色を乗せていきます。同様の手段で太もも、椅子の足にも明るさを追加しています。

こだわりPOINT

1


キャラクターをクリッピングして調節していくフォルダです。「charaコピー」「charaコピー 2」は【シャープ】と【ノイズを加える】をそれぞれ行い20%〜 30%まで不透明度を下げたものです。

2


自分にしか分からないかもしれないこだわりの調節ポイントです。スーツの陰が単調な色合いになったため、青みを加えたいと考え【トーンカーブ】レイヤーを作成し、シアン・マゼンタを中心に色調節を行いました。



ほんのわずかに青みが入り、色の単調さが解消されました。絵全体の色密度やありきたり感の解消には【トーンカーブ】レイヤーでシアン・マゼンタ・イエローなどをそれぞれいじるとよくなったりします。

07 完成

全体を見て、納得するまで加筆・調節をして完成です。




灸場メロ
馬江
ばえ Bae
BAE
メイキング
動画配信中

01 キャラクターデザイン

キャラクターデザインを考える前に、簡単なテーマ（今回は「冬」）を持つと自分の経験が役立つ場合もあるので、意識してテーマを考えておくと比較的描きやすくなると思います。

完成したキャラクターデザイン



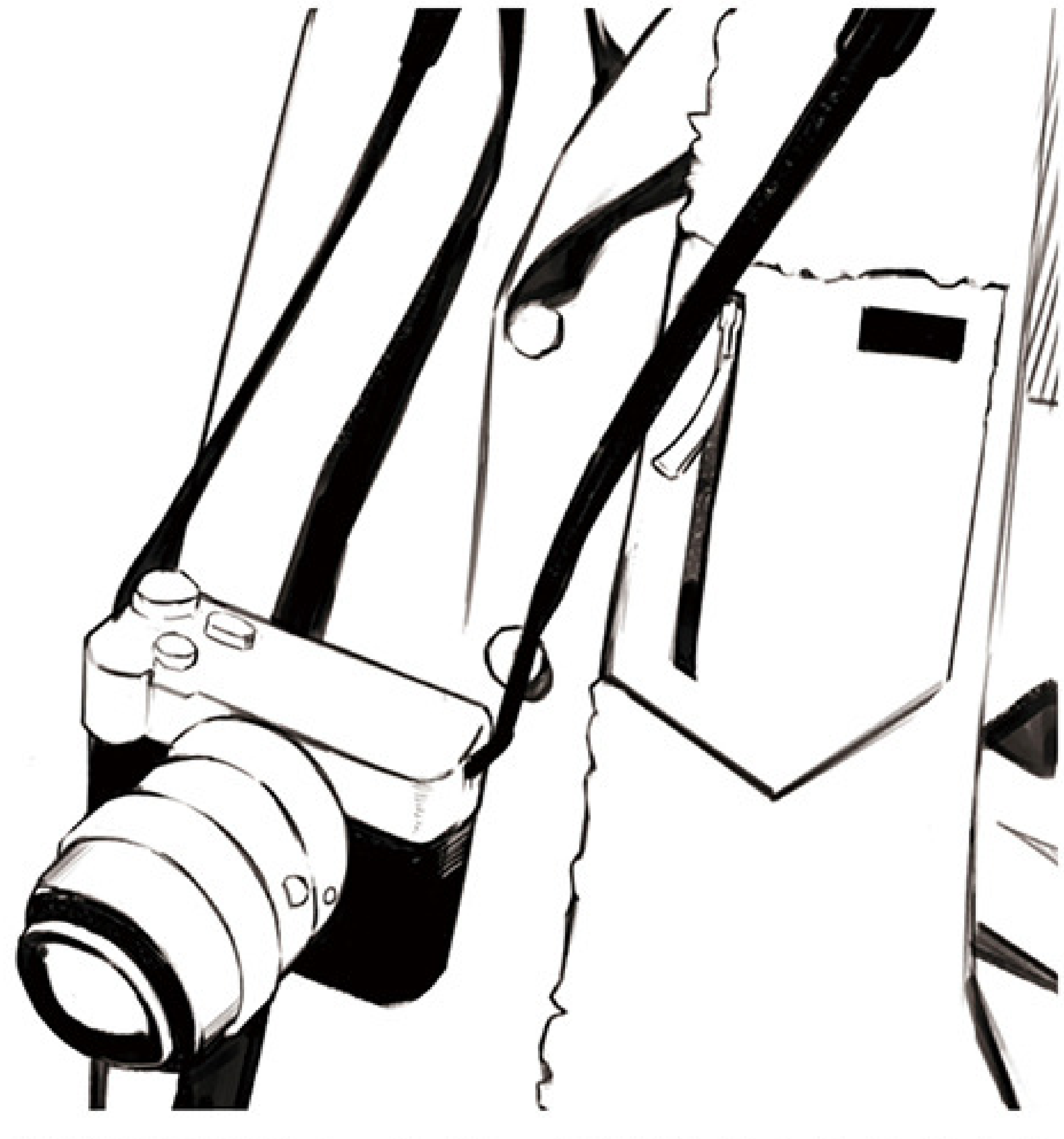
今回のキャラは、「背景に対し、横向きで遠くを見据える男の子」と描く前から考えていたので、シンプルなポージングと小物（カメラ）、流動した髪の毛である程度キャラ立ちをさせました。

この段階で結構なぼっち具合なのでそれをカバーするために背景は奥行き感のある構図にしようと考えています。着こませた服装が防寒着なので、雪関係のイラストにしようと決めてあります。

細部のデザインについて



少しでも顔に目線が向くように、髪に流動的な流れをつけました。情報量が多くならないように顔の中はあまり描き込まず、足し算引き算をしています。



小物要素であるカメラは、形があやふやにならないよう、資料等を用意して描きます。資料を普段から集めておくことも大切です。

02 構図

意図した空白以外は、なんとしてでもモチーフを描くことを心掛けています。モチーフを描くことにより、空白部分にも意味が出てくると思います。

1



奥行き感のある背景として奥に山がそびえる、雪に覆われた大地を意識しました。

2



情報量が足りない箇所が多々あるので、埋めていきます。この段階で雪降る駅のホームで佇む男の子の構図が確定しました。

3



さらに情報量とディテールを描き足します。背景の足し算引き算は難しいですが、キャラの周りにあまり小物は置かないように意識しています。目を引かせたいのはキャラだからです。

4



ラフテイストで完成形をイメージした雪エフェクトを描写します。着彩で雪に白を使いたいので、雪の演出を際立たせるためにも背景は白をなるべく使用しないよう考えます。

03 作画のこだわり

キャラクターデザイン・構図の工程で、作画はほとんど済ませているので、線の入り抜きを簡単に描き足しつつ着彩前の下準備として、多角形選択ツールで線に沿ってベタ塗りしていきます。

■完成したときの影を考える

1



背景も線を整えていきます。

2



ベタ色の濃さであらかじめ遠近感をイメージしています。

こだわりPOINT



ある程度キャラクターと背景に情報量を落とし込めたので、キャラクターの髪に内側の流れを表した線を描き込みます。色々な向きの流れがあると立体感も演出しやすいと思います。



ボアジャケットのサイズ感を調節したり、背景の電線を描き込んだりして、構図が寂しくならないよう、空間を線で埋めていきます。

04 塗り

着彩を始めるときは暗い色から塗り始め、明るい色を加筆していきます。寒色と暖色を上手く織り交ぜるとキレイに見えるので、隣り合わせになるよう配色を考えます。

1



前回の段階から、線画が黒色で固いイメージがあるので、初めに緑に近い色で色トレースします。そうすることにより、本塗りのときに黒色を着彩したい箇所で使用できます。

2



まずは全体的にキャラの塗りから入ります。

3

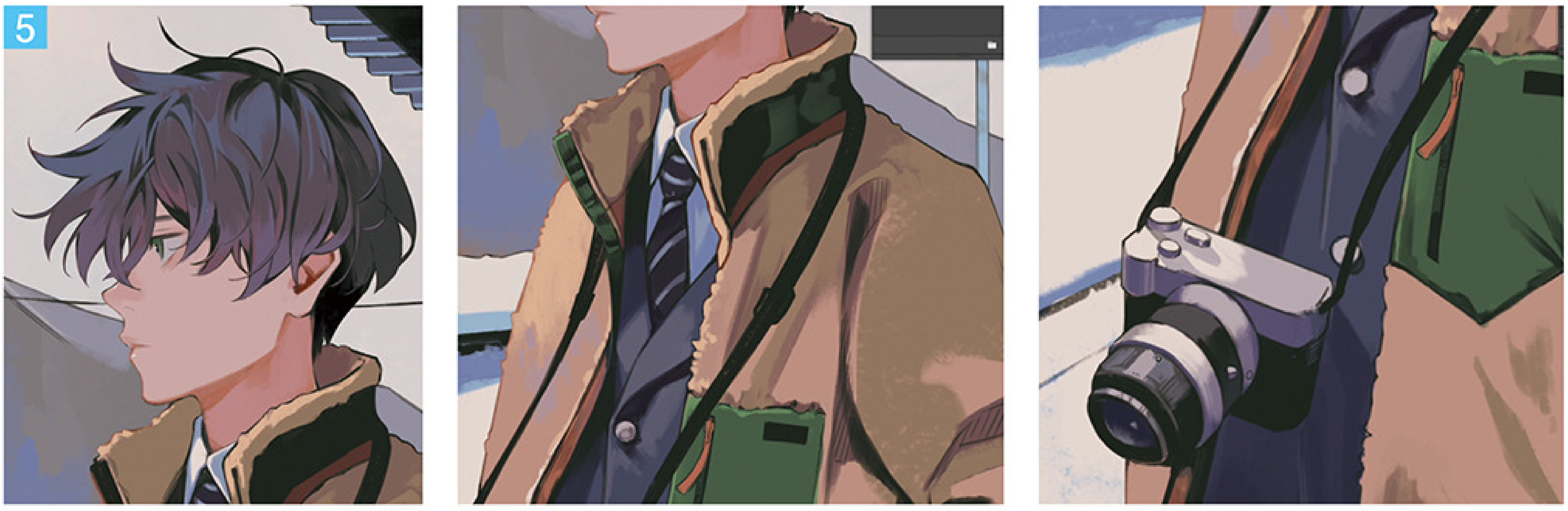


簡単な陰影をざっくり塗り分けながら描いていきます。

4



背景も合わせてざっくりと色を置きます。雪の着彩では、影は空を反射した青色に、日の当たるところは太陽の暖かい色になるので、実際より少し誇張して風景を塗り込んでいきます。



詳細に塗り込んでいきます。髪の毛は複雑に立体感を出していこうと決めていたので、色々な色を置きながら塗ります。また、背景が寒色なので、ボアジャケットの色はメリハリをつけるために暖色です。



光の当たる箇所と影の箇所のコントラストを強めていきます。ボアジャケットの質感も徐々に塗り足していきます。



奥の山がふんわりしていたので、コントラストを上げました。あとは草木のブラシを使い、密度や情報量を足していきます。明度の高い看板の後ろに暗い色を置いて、1つ1つのモチーフが際立つよう調節しました。

05 仕上げ

一番時間を掛けて、キャラ・背景のクオリティを上げます。各素材も突き詰めて厚塗りで塗り込んでいくので、資料などを参考に写実的に描き上げます。

着彩仕上げ

前回の塗りからさらにクオリティを上げるため、厚塗りをしていきます。色トレ・線画・着彩レイヤーを結合し、線の上から塗りで形を整えながら着彩していきます。

1



ボアジャケットの影や質感も、厚塗りであればざくざくと表現しやすいです。キレイに塗り込んでいくと逆に不自然に見えてしまうモチーフがあるので、この場合のボアジャケットは筆跡を残すくらいに塗り込みます。

3



2



4



2ではカメラやネックストラップを塗り込んでいます。カメラは機械物なのでくっきり塗ると自然に見えます。3では木にハイライトや残雪を加筆し、立体感を出します。4の図で日の当たっているキャラと背景の境目に、太陽を浴びた影響としてオレンジ色で線を引いています。引いてみたときに情報が色として足されるのでよく使う小技です。

6



右下に足跡を描き足して「奥から来た」というストーリー感を高めています。ボアジャケットもかなり塗り込み、着彩工程はこれにて終了です。

色味調整

時間が掛かれば掛かるほど分からなくなってしまう工程でもあるので、あまり時間を掛けず早めにインスピレーションで一番良いと思ったパターンを適用させます。

1



グラデーションマップを使い、全体的に色味を調節します。しっくりくるまで色々なパターンを試すので、時間を掛けて行います。ふとした時に思ってもなかった新鮮な色味になることもあるので、加工段階では色々とソフトの機能を駆使します。



色味が決まったので、淡くなった部分に暗い色を配置し、メリハリをつけます。と同時に、明るい箇所はオーバーレイなどを用い、明るくさせて同じくメリハリをつけます。





全て結合し、ぼかしを全体的にかけたあと、ぼかしたくない箇所をマスクで塗ります。消しゴムで消すよりマスクで消した方が後で調節も効くので便利です。



カラーハーフトーンを使用し、必要な箇所だけマスクで適用させます。これは情報量の描き足しになります。

06 完成

最後にアンシャープマスク、ノイズなどを加工したら完成です。



一問一答 クリエイターインタビュー

	Q1 オススメのイラスト上達方法を教えてください！	Q2 オススメのイラスト資料を教えてください！	Q3 作画のどの部分を特にこだわっていますか？
 さくしゃ2先生	模写。ただ模写で上手くなるのを実感するまで、独学で4年かかりました。上手くなるにも模写が上手くないと難しい。	写真を撮る。Pinterest、Google検索は当然。	顔。一番時間がかかるのは髪。
 さとうぽて先生	まずは好きな絵師さんのイラストをよく見て考えながら真似てみる事でしょうか…！	手やポージングなどは自分の体を写メって参考にする事が多いです。キャラや衣装デザインなどは、Pinterestで資料を集めています。	女の子の表情。あとはお腹や胸などの肉感です。
 なっく先生	興味があるものの模写。私の場合は手や服のシワをひたすら描きました。	目標にしているイラストレーターさんの画集、あとArtPose Proという有料アプリがおすすめです。	服のシワ。
 ゆつもえ先生	服のシワは写真で撮って確認＆模写がおすすめです。何度もやっていくうちに布の厚みによってできるシワの違いやパターンを掴むことができると思います。	外を歩く時、地面や壁や樹皮などを写真に撮っておけばテクスチャとして使えるので便利です。	キャラに落ちている光の色、髪の毛。
 ひざのきんにく先生	写真でもイラストでもいいので、上手くなりたいポイントを強く意識しながら、真似て描くのが良いと思います。	Pinterestを漁ることが多いです。書籍だと「ソッカの美術解剖学ノート」（著：ソク・ジョンヒョン）、あとは「HANDY」というアプリが手を描くうえで使いやすくておすすめです。	髪や瞳など、顔まわりは気を遣っています。
 天城望先生	途中で上手く描けなくても、とにかく完成させること。その後、ここが上手くいかなかったという部分を練習する（資料を模写したり、完成した上からリタッチしたり等）	デッサンやキャラクターの動きについて勉強する場合は、アニメーターさんの画集や指南書がおすすめです。	顔と体格です。今回で言えばスーツがスーツらしくあることを意識しました。
 灸場メロ先生	上手なイラストレーターさんのメイキング動画などを見て、描き方を学ぶところから始めました。その次にこだわりポイントを見つけて、突き詰めつつ沢山描くことが上達に繋がると思います。	所持している資料本の中で学生よりお世話になった1冊、「カラー＆ライト」（著：ジェームス・ガーニー）がおすすめです。	服のシワや、リアリズムのバランス、ライティングなどにこだわりをもって描いてます。

こだわりテクニックを教えてくれた7名のクリエイターさんに、7問の質問をしてみました！ 様々なフィールドで活躍中の皆さんが描いたイラストの裏側が見えるかも!?

Q4 作品に興味を持ってもらうのに必要なことは？	Q5 制作に行き詰まったときはどうしていますか？	Q6 制作のお供はありますか？	Q7 今トレンドと思う表現方法はありますか？
一定の更新頻度と長期継続。	散歩に行く。寝る。Pinterestを眺める。	アイスコーヒーとキシリトールガム（クリアミント）。	比較的彩度が低く、逆光のもの。特定の絵師さん数人の画風が牽引している印象。
自分の中で簡単なお題を決めて描くと見ている方にも意図が伝わりやすいと思います。Twitterなどでは分かりやすいイラストが伸びる傾向にあるため、私も心掛けています。	泣きながら、ひたすら描きます…。	飲みすぎるのは良くないと思いつつ、エナドリでエンジンをかけています。あとは好きなVtuberの配信を作業用BGMにしています。	厚塗りっぽくやわらかい質感のあるイラストがトレンド（というか最近の憧れ）です。
更新頻度と視覚的に伝わる作品への愛情だと思います。	音楽を聴きます。	ハリボーグミ。	極端に彩度の低い、あるいはダークな背景（夜）で彩度が高い、とかでしょうか。キャラクターデザインでは強いツリ目。
ぱっと見で視界に入ってくる情報は色が大きいと思うので、目を引く配色。ビビッドで注目を集めたり、カラフルに色相の幅広い色使いを目指す等。	音楽を聴きながら公園を歩く。図書館で本を借りる。	デジタルカメラ。いつどこでも高解像度の資料を撮っておけるように小さくて軽いものが良いです。	逆光を綺麗に表現されてる絵は、順光よりも固有色が綺麗に現れますし雰囲気がぐっと増す気がします。一箇所が思い切り描き込まれていて視線誘導が上手な絵も魅力的だなと思います。
SNSなどで広く受け入れられているイラストの中から直感で「良い」と感じたものを見比べて、良いと感じた点を考えたり、共通点を探したりして、取り入れられそうな要素を取り入れています。	寝るか、掃除機をかけます。	ラジオです。作業中はほぼ必ず聴いています。	リムライトを大胆めにいれると今っぽい見栄えになる気がしています。
流行を気にせず好きなものをどんどん発信すると良いと思います。流されすぎると自分の絵柄等を見失いやすいので、好きなものを遠慮なく描くのが良いのではないでしょうか。	坐禅を組んでいます。あとは散歩か掃除です。	メモ帳。作業中、急に構図やストーリーが思い浮かんだり、自分の弱点や直したい癖等が見つかるので忘れないようにすぐメモします。	極彩色のようなカラフルさ、反対に彩度の低い配色や、最近はフィルムカメラのような深い色の表現も増えていると感じます。キャラデザではポストアポカリプス、サイバーパンクが流行。
好きな特定のキャラ・作品を描き続ける（二次創作）、ぱっと見で分かる自分だけの世界観・描き方を持つ（一次創作）合わせて程良いバランスで発信し続けることが必要だと思います。	映画を見たり、ゲームをしたりして一旦机から距離を置きます。それでもだめだった場合はシャワーを浴びます。	お菓子がお供です。チョコとかラムネとか美味しいです。	情報量がぱっと見で多いイラスト（屋内・屋外・デザイン）や、キャラにがっつり影を落とした雰囲気あるイラストが一つの主流なのかなと思ってます。

クリエイター紹介



さくしゃ2

イラストレーター。ライトノベルやソーシャルゲーム、Vtuber等様々なキャラクターデザインを手がける。個展やコラボカフェなど、活動の幅を広げている。

Twitter @sakusya2honda
pixiv 6387113



さとうぽて

イラストレーター、Vtuber。ライトノベル『追放魔術教官の後宮ハーレム生活』『リモート授業になったらクラス1の美少女と同居することになった』などでイラストを担当。

Twitter @mrcosmoov
pixiv 1800854



なっく

漫画家、イラストレーター。漫画『KIRIMIちゃん．ぎじんかアクアリウム ～切り身たちのレジェンド～』、『僕らがここにいる理由 ～にゃんころりミラクルさいど～』など。

Twitter @knuck07
pixiv 909944



ゆつもえ

イラストレーター。『逆転オセロニア』キャラクターイラスト、Vtuberデザインや、Live2Dなどを手掛ける。

Twitter @yutsumoe
pixiv 707590



ひざのきんにく

イラストレーター。『暗号サバイバル学園』シリーズのイラストを担当、『モンスターストライク』キャラクターイラストなど多数で活躍。

Twitter @hizano_kinniku
pixiv 36216



天城望

イラストレーター、キャラクターデザイナー、漫画家。『残り一日で破滅フラグ全部へし折ります ざまぁRTA記録24Hr.』コミカライズ連載中。

Twitter @amg_mczk
pixiv 1666256



炙場メロ

イラストレーター。代表作に、にじさんじボイスドラマCD『黒鉄のフォークロア』メインビジュアル、『蔵人美男児』、『幕末志士イケメンプロジェクト』キャラクターデザインなど。

Twitter @9baMelo
pixiv 14983777

長柄雑巾	ちよまる	U-min
ただよい	脚次郎	UNI
原っぱ	猫家あねご	くコ:彡
カワバタロウ	おくじら	カバネノラ
Toome	椿	リヲ
はざま	さわわ	ばば
ミヤ	岩仲	星河　昂
marina	ぼうしや	Shino
浅利治武	かなコ虫	内藤明
Y's	DBM	藤しゃわ
せき	モチワフ	あおみどり
ノラ	山本麻美	さらだ
濱本祥尚	カヤナギ	きゅう
石附綾香	みやちか	虫晃
八百板	オカメン	尾形

※アンケートに回答いただいたペンネーム掲載可能なクリエイターのみ

いちあっぷ

株式会社MUGENUPが運営する、「描き方」に特化したクリエイターに役立つ情報を発信するWebメディア。絵が上達したい全ての人向けに、コンテンツを配信している。

URL https://ichi-up.net/

株式会社MUGENUP

「創るを創る」をミッションに、全世界のクリエイターと共に、2Dイラスト・3D・アニメーション・映像・ライブコミュニケーションアニメ・書籍など、多様なコンテンツを独自のオンラインシステムで制作している。

URL https://mugenup.com/

■イラスト（50音順）：
脚次郎／天城望／岩仲／UNI ／U-min ／おくじら／カバネノラ／カワバタロウ／
灸場メロ／さくしゃ2 ／さとうぽて／さわわ／ただよい／ちよまる／椿／Toome ／
長柄雑巾／なっく／猫家あねご／はざま／ばば／原っぱ／ひざのきんにく／
ぼうしや／星河　昂／marina ／ミヤ／ゆつもえ／リヲ／くコ:彡

■カバーデザイン：
spoon design（勅使川原克典）

■本文デザイン・DTP：
クニメディア

■編集：
浦上悠／尾花祐希／中野寛太

■編集協力：
石﨑亮司／柴田衿佳

映え作画

プロ100人が教える魅力的なキャラ作り

2022年6月3日　初版第１刷発行

著　者：いちあっぷ編集部

発行人：伊藤勝悟

発行所：株式会社MUGENUP
〒162-0822
東京都新宿区下宮比町2-26 KDX飯田橋ビル5階
TEL 03-6265-0808（代表）　FAX 050-3488-9054

発売所：株式会社星雲社（共同出版社・流通責任出版社）
〒112-0005
東京都文京区水道1-3-30
TEL 03-3868-3275　FAX 03-3868-6588

印刷所：株式会社暁印刷

Printed in Japan　ISBN978-4-434-29676-5　C2076

